スクウェア公式

EHRGEIZ

エアガイツ

対戦派の攻略本 by DigiCube

GOD BLESS THE RING
EHRGEIZ
エアガイツ

PlayStation

●すべての技を完全網羅！●見やすさ抜群のコマンドアイコン採用。
●ステップアップ形式の構成で初心者も安心。●実戦的な対戦攻略。
●隠れキャラの出し方・技を公開。●クエストモードの攻略も充実。
●全ジャスト技のタイミングを詳しく解説。●隠し要素公開もアリ。

QUALITY CHECK!

技公開度	★★★★★
初心者成長度	★★★★★
攻略知識	★★★★
クエスト攻略	★★★

SQUARESOFT

Visual Produce : Masakazu Kakinuki,Haruo Sato(DigiCube)
Art Direction : Tadashi Shimada(Banana Studio)
Design : Tadashi Shimada, Norie Kadokura(Banana Studio)
Special Thanks : Ayako Ohtani


スクウェア公式
EHRGEIZ
エアガイツ
対戦派の攻略本
PlayStation


GOD BLESS THE RING
エアガイツ
EHRGEIZ
TM
対戦派の
攻略本

汝の欲すもの、

「THE EHRGEIZ チャンピオンシップ・トーナメント」。今年で4回目を数えるこのトーナメントは、相手を倒す手段として体術のみならず、武器の使用さえ許される、衆人の認める史上最大規模の格闘大会である。

大会優勝者には「世界最強の格闘家」という称号の他に、もうひとつ賞品が用意されていた。50年前にドイツの古城跡で発見された、刃の折れた剣である。この剣は分析不能な謎の物質で鍛えられており、柄には不思議な石があしらわれていた。この剣は「エアガイツ」と名付けられている。

エアガイツには、あるひとつの仮説が立てられていた。これは失われゆく世界の秘宝・遺跡を守る超国家団体「レッドスコルピオン」の研究室から挙がったもので、いわく「この剣にはめ込まれた石こそ、伝説の超古代遺跡の扉を開く鍵である」というものだ。事実、レッドスコルピオンの調査隊が遺跡の閉ざされた扉を叩いたその日から、石はそれに呼応するかのように妖しげな光を宿すようになったという。

そして、異変は所持者のもとにも訪れた。エアガイツを手にした者は、何者かに呼ばれ、そこに行かなければいけないような、抑えがたい衝動に駆られるようになったのである。

これまでに3回行われた大会をすべて制し、その間エアガイツを所持していた増田光司は、やはりその石に導かれるままに中東の遺跡にたどり着いた。しかし彼が遺跡を発見したその時、侵略者として攻撃を受けることになる。その場にいたのは、その遺跡の伝承にある不老不死



この剣が与えん

の謎を秘密裏に解き、それを生物兵器開発に用いようとしていたレッドスコルピオンだったのである。この組織には、超古代のテクノロジーを解明して独占せんとする、裏の顔があったのである。以来、増田は命を狙われる身となった。

やがて今回の大会の告知がなされ、増田は規定に従ってエアガイツを返還した。しかし、彼の現在の立場が公の場に出ることを許さない。増田は悩んだ末、第4回大会への出場を断念した。そして彼の剣を奪還する夢を、一人娘である陽子に託したのである。

そしてトーナメントの火蓋が切られた。数々の死闘が繰り広げられたのち、



決勝戦の勝者が決まる。すると優勝者は折れた剣を手にするや否や、閉会式も終わらないうちに、石の光の導くままに走り始めた。優勝者はやがて日本を離れ、中東の砂漠に向かう。しかしその行く手には、エアガイツ奪取の野心を秘めた格闘家たちが立ちふさがるのだった。

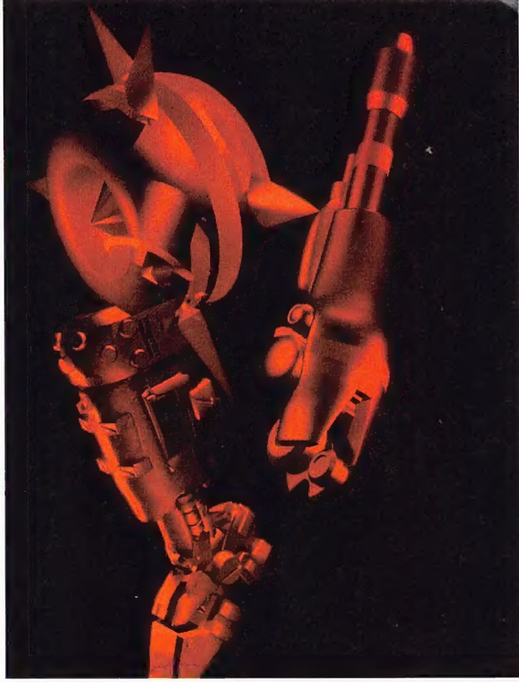
伝説の遺跡の謎を解明し、それで大儲けを企む者。行方不明の父からの頼みを受けた者。ただ純粋に自分の力を試したい者。不思議な石に、失われた自分の記憶の断片を見つけた者。遺跡に伝わる不老不死の伝承に魅せられた者。ただ組織に命ぜられるがままに、理由もなく剣を欲する者。師匠の手記の中の表記に興味を覚え、強い衝動に駆られた者。失われた足の謎のヒントが遺跡にあることを知り、その手がかりを求める者。

数々の謎を秘めた超古代遺跡は、ただ静かに「鍵」が訪れる時を待っていた。



格闘ゲーム初心者のための

用　語　集



インタラプト【システム】
このゲーム独特のシステムで、たとえ連続技であろうとも相手の攻撃を止めることができる。詳細は本誌28ページ参照。

浮かせ技【技】
特定の技を当てると、相手を空中に浮かせることができる。その技の総称。空中コンボの大きなチャンスとなる。また、浮かせ技を当てることを「浮かせる」などと称する。

共通技【システム】
キャラクターの区別なく、同じ操作で同じ行動を取る技やアクションの総称。移動や段差攻撃などが共通技に含まれる。固有技と対になる言葉。

空中コンボ【テクニック】
相手が空中に浮いている間は、ガードできないために攻撃し放題となる。その時に連続攻撃を入れること。「〜に使える技」

固有技【システム】
そのキャラクターだけが使うことができる、専用の技のこと。同じボタンを１回だけ押す技でも、キャラクターによって別の性質・グラフィックを持った技が出る。共通技と対の用語。

コンボ【テクニック】
連続で相手に当たる技のこと。１発目が相手に当たってしまえば続く攻撃はガードできない。これに対し、途中からでもガードできる技は連係技という。コンボが決まった場合、画面には"ＨＩＴ○　COMBO"と表記される。「空中〜」

時間差入力【テクニック】
シフト攻撃などによく用いられる用語で、攻撃ボタンを押した後、少し時間をおいて次の攻撃ボタンを押すこと。シフト攻撃によって、時間差入力のできる技とできない技がある。"ディレイ入力"とも呼ばれる。「〜でインタラプトのタイミングをずらすことができる技」

シフト攻撃【システム】
技と技がスムーズにつながる、連続した攻撃のこと。たとえば上攻撃を３回連続で出すものや、上・上・下と出すものなどがある。シフト攻撃はキャラクターによって異なる。

「エアガイツ」の由来

ゲームのストーリーの中核をなす剣の名前であり、タイトルにもなっているこの言葉は、ドイツ語で「野心」「名誉欲」などの意味を持つ。出場者がそれぞれの野心を胸に、大会へ集う…そんなニュアンスがうかがえる。

ジャストフレーム【システム】
一定フレーム内にボタンを押さないと技が成立しない、このゲーム独特のシステムのこと。詳細は本誌26ページを参照。

フレーム【単位】
プログラム用語の一種で、簡単に言えば画面の処理スピードのこと。このゲームにおいては１秒間に60回画面の書き換えが行われている。主に攻撃の発生の速さや、スキの大きさなどを表現するのに使われる用語で、要するに１フレーム＝1/60秒、と覚えておけば充分。「入力受け付け時間が３〜しかない技」

間合い【距離】
相手と自分の間の距離の総称。「密着」「近距離」なども間合いの１つ。「キックが届かない〜を保て」

連係技【テクニック】
シフト攻撃とほぼ同意語。連続技と対になる用語で、立て続けに技を出すことができることを指す。ただし最初の一撃が当たっても、相手のガードが適切なら、次の攻撃は当たらない。「このシフト攻撃は〜だ」

連続技【テクニック】
最初の一撃が当たってしまえば、以降に続く技が防御できなくなる技の組み合わせのこと。ただしインタラプトで止められる可能性はある。「最初の２発は〜だが、３発めはつながらない」

CONTENTS

本書の活用術

この本の右側のページには、ごく一部の例外をのぞき、カテゴリーとインデックスが入っている。読んでいる時やゲームをプレイ中、疑問に思ったことがあれば、ココをチェックすればすぐに情報を探し出せるぞ。



大きな分類はココ カテゴリー

細かい内容はココ インデックス

QUALITY CHECK!	
技公開度	★★★★★
初心者成長度	★★★★★
攻略知識	★★★★
クエスト攻略	★★★

表紙カバー

※本書は内容や記事の充実度を左のようなマークで表しています。★はその度合いを示します。

CONTENTS CHECK! の見方

- ●技公開度……………技コマンドはすべてもらさず掲載されているか？
- ●初心者成長度…………初心者が本書を読んで、どれくらい成長できるか？
- ●攻略知識……………各モードを遊び尽くすための知識の掲載は充分か？
- ●クエスト攻略…………クエストモードの解析・データ公開はしているか？

CHAPTER-1

基本操作入門講座

ボタンのほとんどを使うゲームだけに、初心者がいきなり全部のシステムをつかむのは一苦労ってもの。そこで入門講座として、「最低限必要なシステム」だけを厳選して紹介していこう。



これだけ覚えれば対戦できる!

PLAYER LEVEL CHECK!

アーケード版経験者

アーケード版をやりこんだ人なら、もうシステム面で説明が必要な要素はほとんどないハズ。そんな上級者は、PS版ならではのコントローラ操作のことや、この本ならではのコマンド表記に重点を置いてチェックしておこう。

A B C D E

格闘ゲーム経験者

このゲームは独自のシステムこそ多いものの、他の格闘ゲームと共通するシステムも少なくない。格闘ゲーム通の人なら、操作方法だけを読んでプレイしてみてから、必要な項目を探して読むのがオススメ。習うより慣れろ、ってことで。

A B C D E

ボタンをたくさん使う操作もプレイステーション仕様なら簡単!

まず大前提として、この本はコントローラの設定を「プレイステーションモード」にするものとしてコマンドを表記している。というのも、この方が各種コマンドが断然出しやすいためだ。

たとえば上ボタン+下ボタンのコマンドは、PS仕様なら◎だけでOK。G+必ボタンのジャンプコマンドだってL1ボタン1つで出るぞ。



コントローラ設定

各モードでキャラクターを選択する時、画面の下に「アーケード」と出ている項目がコントローラの設定。これを「プレイステーション」に変更すれば様々な恩恵にあずかれるのだ。

PS設定のメリット

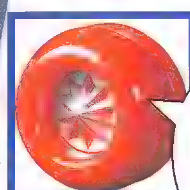
- 中段攻撃がボタン1つに!
- ジャンプがボタン1つに!
- 一部コマンドが押しやすくなる!

アーケード版からのファンはジョイスティックで

『エアガイツ』といえば、元々はゲームセンターで活躍していたゲーム。当然アーケード版をやりこんでた人は、ジョイスティックでやりたくなるってもんじゃないかな。そんな人向けに、専用ジョイスティックも発売中。これを使う場合は、コントローラ設定を「カスタム」にして同時押しボタンを設定するのがオススメだ。



◀ジョイスティック制作には定評のある老舗、ホリ電機から発売中。4800円（税別）



▶ジョイスティックを買うと、もれなく陽子のヨーヨーもついてくる!

オマケはヨーヨー!

せっかちなヒト

マニュアルもあまり読まないようなせっかちなプレイヤーは、この入門講座内の見出しだけでも通して読んでみよう。その中で興味を引いたものと、本文中で赤字で強調してある部分だけ読んでも、最低限の知識は得ることができる。

A B C D E

完全な初心者

とにかくなんにもわからない、って人にはまさに本講座がオススメ。入門講座にまとめてあるシステムは、ちょっと難しそうな要素をすべて排除してあるため、ここだけ理解してもらえればすぐに対戦が可能になる。熟読しよう!

A B C D E

- **A** 各ページの見出しと、赤字で強調されている文章をチェックしよう
- **B** 攻撃と防御（P.8）を読んでPS版の操作を確認しておくと安心
- **C** 移動システムには慣れが必要。移動（P.10）を熟読しよう
- **D** 投げ（P.12）を知っておけば初心者でも戦いの幅が広がるのは確実
- **E** コマンド入力（P.16）を読んで入力のコツを知っておくのが実戦的

BASIC

攻撃と防御

ATTACK & GUARD

[illegible]コマンドアイコンの説明[illegible]

攻撃

見てすぐわかる！ コマンドアイコン

本書では、各コマンドをすべてオリジナルのコマンドアイコンで表現している。アイコンの色は、「上ボタンなら緑」といった具合にＰＳのボタンの色に対応したものだ。

上 上段攻撃ボタン

上下 または 中 中段攻撃ボタン

本書のオリジナル表記。上ボタンと下ボタンを同時押しすると、ほとんどの場合は中段攻撃を出すことができる。ＰＳモードなら、□ボタンが上・下同時押しと同じ効果を持つようになる。

必 必殺技ボタン

おもに上段、中段、下段の各種攻撃とはまったく違う、キャラクターごとに個別に用意された必殺技（P.24）を出すのに使うボタン。他にも様々な用途がある、かなり特殊なボタンだ。

下 下段攻撃ボタン

特殊アイコン

押しっぱなしアイコン

矢印がついたアイコンは、ボタンを押し続けることを表している。

同時押しアイコン

複数のボタンがくっついている場合は、同時押しを表している。

攻撃判定の種類

攻撃は大きく分けて3種類の判定を持っている。押したボタンと同じ判定のことが多いが、まれにボタンと判定が違うことがあるので要注意。たとえば上ボタンで出す技なのに中段判定、ということがあるわけだ。

上段攻撃



相手が立ちガードした場合は防御され、しゃがみガードなら当たらない。その分、連係技が豊富だったり、速い技が多いなどのメリットがある。

中段攻撃



しゃがみガードで防御することができないのが最大の特徴。立ちガードでのみ防御可能だ。ただしスキの大きい技が多く、連係する技も少なめ。

下段攻撃



立ちガードしている相手にダメージを与えることができ、しゃがみガードされると防がれる。当りやすい分、威力やリーチに難がある技が多い。

ガード不能技とは

上段攻撃や下段攻撃などとは別に、「ガードできない技」というのも存在する。これは文字どおりガードすることができない技のことで、キャラクターが赤く光るのが特徴だ。大半の技が高い攻撃力を持つが、技のスピードがかなり遅くなっている。


◀相手が赤く光ったらガード不能技のサイン。急いで止めろ!

防御

3種類の防御を覚えよう

相手の攻撃から身を守るためには、攻撃を「防御」(=ガード)する必要がある。このゲームの防御は大別して2種類あり、このうち立ちガードは2つの方法があるのがポイントだ。

ちなみにガードしていれば絶対にダメージを受けない、というわけではなく、自分から見て真横から後ろ側(背中側)はガードできないので要注意。



ボタンの役割

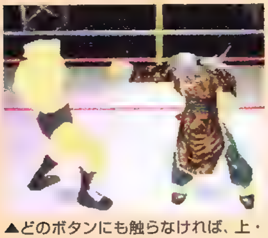
Gボタン=R1·R2ボタン

「Gボタン」はガードボタンのことで、PSのコントローラならR1・R2ボタンにあたる。Rボタンが押しにくい人は、カスタムモードでGボタンの担当を変更しよう。

立ちガード

ボタンに触らない

方向キーにもボタンにも一切触っていない状態なら、キャラクターは相手の技に対応して自動的に立ちガードしてくれる。ただしこれは上段・中段攻撃に対してのみで、下段攻撃は食らってしまうので注意しよう。理想的な防御法は、下段攻撃のみGボタンを押し、他の攻撃はこの手離しでガードすることだ。


▲どのボタンにも触らなければ、上・中段攻撃は自動的にガードしてくれる。



Gボタンを押しながら方向キーを押す

これは次のページで紹介する「歩き」と同じ操作で、上・中段攻撃をガードしながら移動することができる。

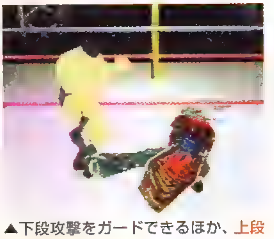

▲Gを押しながら移動していれば(つまり歩いていれば)立ちガードになる。

しゃがみガード



Gボタンをのみを押す

Gボタン(PSモードならR1かR2)を押せば、キャラクターはその場にしゃがみこむ。この状態では下段攻撃を防御できるが、中段攻撃が防げない。


▲下段攻撃をガードできるほか、上段攻撃を空振りさせる特性も持っている。

BASIC

移動

MOVE

[illegible]ステージ内を360度、全方向に自由に走り回れること[illegible]

「走る」と「歩く」の違い

各操作の詳しい内容は下で個別に紹介するとして、ここではざっと「走る」移動と「歩く」移動の相違点について解説してみよう。

まず「走る」方のメリットは、単純に移動速度が速いことに尽きる。移動速度が速ければ相手の技をかわしやすいし、こちらの攻撃も読まれにくいわけだ。対して「歩く」の方は、常に立ちガード状態である、というのが魅力になっている。また、「走る」と「歩く」では出せる技が違うのも重要だ。



◀速く動くか、堅く動くか。状況に合った移動方法を選択しよう。

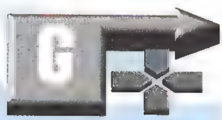


方向キーを押す

単に方向キーだけを押すと、キャラクターは入力した方向に走りはじめる。移動速度が速いのが最大の長所だが、反面融通が利かないところがあり、急に方向転換するとキャラクターが滑ってしまうのが難点だ。また、走ってからの技は強力な技が多く、当たれば相手を倒せる技が大半を占めている。ただし防御されるとスキが大きい、奇襲的な技が多い。



◀ステージ内を縦横無尽に走り回れる自由度の高さは、このゲームの大きな魅力のひとつだ。



ガードボタンを押しながら方向キーを押す

Gボタンを押しながら移動すると、走るよりもゆっくりとした動作で移動する。この状態の間は、常に立ちガードなのがポイントだ。技を出した時は当然無防備だが、そうでなければ上・中段攻撃のすべてを無力化できる。もう1つのメリットは、歩いている間は自動的に相手の方を向くことだ。



◀常に相手の方を向きながら、立ちガードしつつ移動できる。メインの移動手段になるだろう。

ナジームは特殊

ナジームのみ、歩き方が特殊になっている。歩き始める際に上半身をそらせるのだ。たとえばGボタンを押しながら上～横と方向キーを入力すると、体を後方にそらせつつ、ひねるように移動する。クセがあるが、回避性能に優れた特殊な移動だ。



◀使いこなすには慣れが必要だが、練習するだけの価値はある。

特殊移動を使いこなせ！

ステップ



ガードを押しながら方向キーを一瞬押し離す

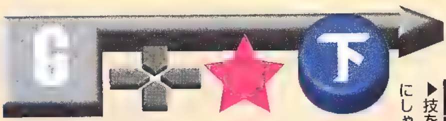
しゃがんだ状態（Gボタンを押している状態）で方向キーを一瞬だけ入力すると、入力した方向に素早く踏み込むことができる。とっさに出せるようになるのは練習が必要だが、ステップからの技は強力な技が多いぞ。



▶テクニカルな戦いには欠かせないアクションだ。

方向キーはホントに一瞬

しゃがみステップ



ステップ中に下ボタンを押す

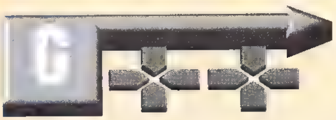
ステップ中に下ボタンを押すと、相手に向かってしゃがんだまま素早く移動する。キャラクターによってはしゃがみステップがなかったり、同じコマンドで別のアクションを起こすこともある。



▶技を出さなければ自動的にしゃがみガードに変化。

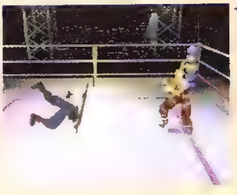
ステップの向きはホーミング

前転



ガードを押しながら方向キーを2回押す

ステップよりも移動幅が大きく、かつ姿勢が低くなるので攻撃を回避しやすいアクションだ。下段攻撃に対しては完全に無防備なものの、転がり中に上ボタンか下ボタンを押すことで、転がり後に特有の技が出るぞ。



▶緊急回避の際はジャンプ（P.20）と並んで活躍する。

8方向OK！

コマンド表記の★は方向キーをすぐ離すことを表します。

— BASIC —

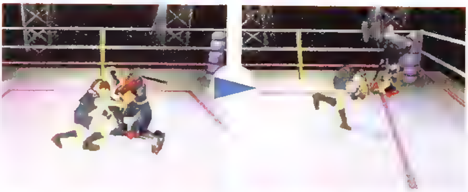
投げとつかみ打撃

ガードの固い相手は投げで崩せ！

G 上 下 または G 中

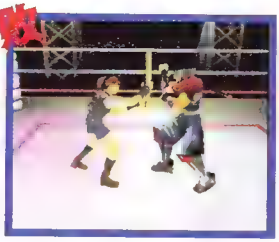
Gボタンを押しながら上・下ボタンを同時押し（PSモードなら中ボタン）するとつかみモーションが出る。伸ばした手が届く範囲に相手がいれば投げ技の成立だ。なお、コマンドはG・上・下ボタンの同時押しでも、歩きながら上・下同時押しでも構わない。覚えておこう。

投げ技の最大のメリットは、相手がガード体勢（立ち・しゃがみ問わず）でも関係なく投げることができる点にある。ただし相手が技を出している時は一方的にダメージを受けてしまうので、なるべく相手の意表を突いて投げを仕掛けることが必要だ。一瞬のスキを見逃すな！



◀ガード中の相手にもダメージを与えるのが投げ技だ。

失敗



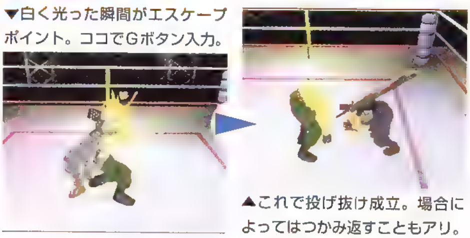
▶相手が投げ間合いの外にいると空振りに…。

投げ技を返す投げ抜けシステム

投げが成立した場合でも油断は禁物。投げられた側には、「投げ抜け」のチャンスがあるのだ。これはその名のとおり投げ技から抜けるシステムで、成功すれば一切のダメージを無力化することができる（一部例外あり）。

投げ抜けのやり方はいたって簡単で、体が白く光った瞬間（エスケープポイント）にGボタンを押せばOK。ただしボタンを連打していてはコマンドは成立しないので、チャンスはまさに一瞬だけとなっている。エスケープポイントを見てから抜けるのは至難の業なので、できれば相手の投げ技ごとにタイミングを覚えておきたいところだ。なお、相手が使った投げ技によっては、自動的に投げ返す場合もあるぞ。

▼白く光った瞬間がエスケープポイント。ココでGボタン入力。



▲これで投げ抜け成立。場合によってはつかみ返すこともアリ。

白く光ったら G を!!

つかみ打撃のないキャラも

李書文は特殊なキャラで、つかみ打撃を入れることができないので要注意。また、クレアは右側から、佐助と陽子とユフィは相手の後方からつかむとつかみ打撃を使えず、佐助とユフィはさらに相手の左側からつかんだ時にも使えない。


◀つかみ打撃が使えないキャラは自動的に投げになるのだ。

つかみ打撃は気絶を狙える

投げコマンドで相手をつかんだ後は、追加コマンドで「つかみ打撃」を狙うこともできる。これはつかんだ後、上ボタンでパンチ、下ボタンでキックが出る、というもので、3発まで出すことが可能。全部当たれば気絶はほぼ確定だ。側面や背後からは1発のみで、その分威力が大きい。



打撃は3回

つかみ打撃はパンチかキックを3回まで出せるが、パンチ2発からキックといった具合に、3発目の攻撃を変えることができる。



▶基本的にパンチの方が出が速く、威力が低い。



◀キックはパンチの逆。防御タイミングを狂わせろ！

打撃を防ぐには

つかみ打撃を仕掛けられた側は、タイミングよくボタンを押すことで防御かインタラプト（P.28）することが可能。ただし連打するとコマンドが無効になるので、タイミングが肝心だ。2発目か3発目に絞って、Gと必ボタンを順番に押そう。

タイミングよく


◀ボタン連打は無効でも、Gボタンと必ボタンはそれぞれ1回ずつ入力できる。一瞬ずらして両方押そう。

気絶の恐怖

[illegible]は気絶状態になってし[illegible]した側は、方向キーを連打して早く立ち直ろう。


▲気絶するとキャラから煙が出るのですぐわかる。

BASIC
攻撃と防御
移動
コマンド入力
EXPERT
ジャンプ
ダウン時の操作
必殺技
ジャストフレーム
インタラプト
受け身と回避行動
カウンターとよろけ
STAGE
アイテム
壁と障害

投げとつかみ打撃 つづき

タックルでマウントポジションを取れ

走っている最中に投げコマンド(P.12)を入力するとタックルを仕掛けることができる。タックルに成功すると相手の上に乗る体勢(これをマウントポジションという)になり、そこからさらに投げや打撃を加えることが可能だ（しゃがんでいる敵は倒せない)。タックルを仕掛けられた側は、体が重なった瞬間にGを一瞬押せば投げ抜けできる。

▼タックルは走りながら出すので自分の向きに注意しよう。





▲成功すれば相手を押し倒し、マウントポジションになる。

タックル後にできること

タックルに成功し、マウントポジションを取った後にできる攻撃は右の3つ。特に何の入力をしなくても、最低でも巴投げが出るようになっている。

ちなみに打撃を入れてから投げに移行することも可能で、その場合のコマンド入力は、たとえば上ボタンのパンチ2発から上ボタンを押しっぱなしにすれば横投げを出すことができる、といった具合。各攻撃の威力や特徴については右の解説を参照しよう。

理想パターン

タックルからの連携で最大のダメージを与えられるのは、パンチ3発から横投げ。しかしガードや投げ返しが怖いので、安定して狙っていけるのはパンチ2発〜巴投げの組み合わせだ。

タックル
↓
パンチ2〜3回
↓
巴投げまたは横投げ

上または下　パンチ（3回まで）

3発目のみガード可能。下ボタンで出すとタイミングが多少違うので、上下織りまぜて使っていこう。



殴ってから投げもOK!

巴投げ

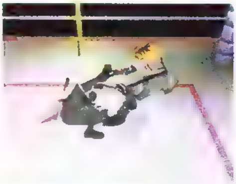
モーションが大きいので投げ抜けされやすいが、抜けられても反撃されないのがポイント。



抜けられやすいのが難点

上→または下→　横投げ

巴投げよりも威力が大きいのが魅力的だが、反面、抜けられると投げ返されてしまうのが弱点だ。



投げ返しに要注意!

壁際ならロープ投げで

相手を投げコマンドでつかむ時に方向キーを押しっぱなしにしておくと、その方向に相手を振り回すことができる。投げた相手に確実に入る技はないが、**投げる向きを選べる**ので、壁に激突させるのが有効だ。ちなみに投げ抜けされると、逆にロープ投げされる。

方向キーを押す

▼つかんだ時に方向キーを好きな方向に押しっぱなしにする。





▲すると方向キーの向きに相手を投げ飛ばすことができるのだ。

キャラ限定

特殊な投げ技を使ってみよう

これまでに紹介してきた各種投げ技の他にも、キャラによっては専用の投げ技やさばき技を持っている。効果はそれぞれまったく別のものなので、ここで軽く紹介しておこう。

ダウン投げ





倒れている相手を投げてしまう技だ。**起き上がり中の相手を投げることはできない**ものの、起き上がりに攻撃されることを警戒し、倒れたままで様子を見る相手には絶大な効果がある。



◀投げ技のエキスパートキャラなら倒れた相手も投げる！

当て身投げ





相手の**打撃技を受け流して投げる**のが当て身投げ。コマンドを入れると専用モーションとなり、その間に相手が上・中段攻撃を出すと自動的に投げる。当て身投げできない技もアリ。



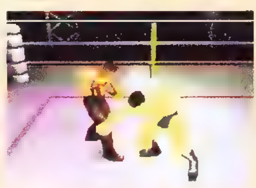
◀インタラプトほど万能ではないが、かなり使える技だ。

さばき



増田のみ

当て身投げとよく似ているが、こちらは相手の**打撃を受け流し、体勢を崩させる**技。さばかれた相手は一瞬行動不能になるので、そのスキに攻撃できる。一部の技はさばけないので注意。



◀さばきに成功すると相手は一瞬よろめく。大チャンス！

BASIC

コマンド入力

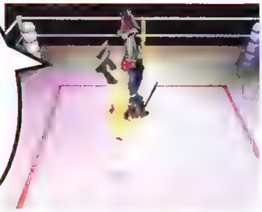
COMMAND

方向キー1回転コマンド

ジャンゴ以外のキャラに必ず1つはある、威力が大きくて投げ抜けしにくい1回転コマンド投げ。完璧に出せれば通常投げは不要なほど欠点のない技だけに、コマンド入力は難しくなっている。

まず、コマンドは必ずGボタンを押しながら入力するようにしよう。Gボタンを離すとキャラが走ってしまい、相手の方を確実に向いてくれないためだ。また、方向キーは完全に1回転させなくてもいい。例えば右方向から入力し始めたら、右下・下・左下・左・左上、といった具合に、全8方向中5方向入力されてさえいれば1回転扱いになるのだ。

成功！



◀しっかり入力できていれば、大ダメージのコマンド投げが入る。プラクティスモードで練習しておいて損はないぞ。

失敗…



◀相手が投げ間合いの外にいる場合は、通常投げの空振りよりも豪快に空振りする。一応コマンド入力の成否の確認になる。

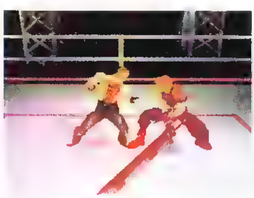
方向キー90度コマンド

反時計回り
左回りに90度方向キーを入力する。入力開始位置はどこからでもOKで、上からなら上・左上・左の順番で。

時計回り
上とは正反対のコマンド。これらの90度コマンドは、自分が成功しやすい入力順番を覚えておくといいだろう。

どちらでもOK
フリー
フリー表示がある場合は、時計回りでも半時計回りでもOK。必殺技などによく使うコマンド入力だ。

通称「90度コマンド」。方向キーを3方向分入力するコマンドで、多くは軸をずらしながら攻撃する技に使われる。入力のコツは1回転コマンド同様、Gボタンを押しながら入力することだ。押さないで技を出そうとすると、かなり慣れていないと走り技が出てしまう。軸ずらし技は強力なので、ぜひ体得したいコマンドだ。



◀90度コマンドは軸ずらし技が多い。回避性能が高いのだ。

! 正確さより早さが重要

方向キーに関係するコマンドが出しにくい最大の理由は、コマンド入力の受け付け時間が短いためだ。しかし、その分入力が多少アバウトでもコマンドが成立するので、1回転コマンドや90度コマンドは正確さよりも素早い入力を心がけよう。



◀歩き技が出てしまう人は、まず入力スピードを上げてみよう。

G → ★ 立ち上がり途中コマンド

キャラ別の固有技で「立ち上がり途中」という表記がある技は、Gボタンでしゃがみ、離してからキャラが立ち上がるまでに攻撃ボタンを押す、というもの。ただし、このコマンドはしゃがんでからだけでなく、「技を出した時にしゃがみ姿勢になる技」の後にも出すことができる。三島の場合なら、下ボタンでローキックを出した後、上ボタンを連打していると、立ち上がり途中の技であるターンハイキックが出るわけだ。



◀姿勢が低い下段攻撃はしゃがみ扱いになっている。技の直後は自動的に「立ち上がり途中」だ。



◀まずGボタンでしゃがみ、離してから立ち上がるまでの間が「立ち上がり途中」。使う状況は多い。

コマンドを出しやすくする 中ボタン の秘密

中ボタンは、上ボタンと下ボタンを同時押ししたのと同じ効果を持つ。それを利用したテクニックを指南しよう。

例1 下 上 と押すコマンド

三島のウインドゴッドハンド（P.49）のように、下・上と急いで押すコマンドは意外と難しい。そんな時は下を押しながら中を押してみよう。中ボタンは上下両方の効果を持ち、上の方が優先される性質を持つのだ。



▲コマンドが忙しいウインドゴッドハンドも、中ボタンを使えば簡単。下を離して中を押すと別の技が出るので注意。

例2 押し続けコマンド

相手を投げた後、上ボタンなどを押し続けることで別の投げに変化するキャラは多い。そういった技は、投げる時に中ボタンを押し続ければ、上ボタンを押し続けるのと同様の効果になる。これでかなり出しやすくなるぞ。



▲つかんでから別のボタンを押し続けるのは、慣れるまでは意外と難しい。中ボタン1つなら簡単に出せるハズだ。

CHAPTER-2

システム上級講座



ここまで覚えれば「強く」なれる！

PLAYER LEVEL CHECK

アーケード版経験者

上級講座で扱うシステムも、アーケード版の経験者なら特に必要なし。ただしジャンプの操作のみ、ＰＳ設定でプレイするとアーケード版とは操作が違ってくるので、ココだけは目を通しておくといい。後は赤字強調のチェック程度で。

A B C D E

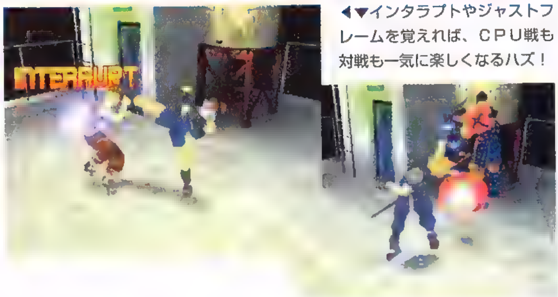
格闘ゲーム経験者

上級講座で扱う内容は、他の格闘ゲームには類のない独特のシステムばかりなので、格闘ゲームフリークは各ページを一通りチェックしておくことをオススメする。特にインタラプトとジャストフレームはぜひ習得しておきたい。

A B C D E

状況に応じた適切な操作が対戦のレベルを上げる！

入門講座で覚えた操作・システムだけでプレイしていると、どうしても「こんな時どうすればいいんだろう？」「CPUはこんなことをしてくるけど…」という疑問にぶつかるハズ。ここからは、すべてのシステムを網羅すると共に、状況に応じて本書を活用できるようにケース別インデックスを用意してみた。この講座を熟読すれば、システム面は完璧になるぞ！



◀▼インタラプトやジャストフレームを覚えれば、CPU戦も対戦も一気に楽しくなるハズ！

ケース スタディ インデックス　CASE STUDY INDEX

せっかちなヒト

とにかく早くプレイしたい人は、入門講座同様に各ページの見出しと赤字強調部分を読むだけで済ませてもOK。実際に対戦で困った事態になった時に、上のケーススタディインデックスで、必要な情報を集めよう。それで事足りるハズだ。

A B C D E

完全な初心者

初心者からすれば、上級講座にまとめたシステムを一気に覚えるのは大変なことだろう。しかし、この講座の内容が把握できれば『エアガイツ』の世界が大きく広がるのは間違いない。2ページずつでも、練習しながら理解していこう。

A B C D E

- **A** 各ページの見出しと、赤字で強調されている文章をチェックしよう
- **B** ジャンプ(P.20)の操作を覚えておけばいろんな行動に応用が効く
- **C** 攻撃の幅を広げる必殺技（P.24）については知っておいて損はない
- **D** ジャストフレーム(P.26)とインタラプト(P.28)は覚えるべし
- **E** ダウン時の操作(P.22)、受け身と回避(P.30)で有事に備えよう

EXPERT

ジャンプ

ジャンプは単なる攻撃の予備動作としてだけではなく、相手の攻撃をかわしたり、間合いの調節にも使えるという側面を持っている。ジャンプを使いこなす、すなわち空中戦を制するということは、攻防どちらにも大きな意味を持っているのだ。

攻防を兼ねたジャンプ技で攻める

ジャンプには2つの種類があり、ボタンを押している時間でジャンプの高さが変わるようになっている。

まず小ジャンプの方は、高さも距離もわずかだが、その分相手に攻撃を当てやすいのが長所だ。小ジャンプからの攻撃は判定も強く、相手の技を潰すこともよくある。もう一方の大ジャンプは極端に大きく跳ぶので攻撃にはあまり適さないが、空中である程度自由に動けるため、緊急回避には最適だ。

J L1かL2ボタンを押す

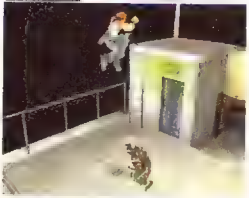
小ジャンプ



▲攻撃に適している、低いジャンプ。下段攻撃を避けることも可能。

J L1かL2ボタンを長く押す

大ジャンプ



▲落下位置を調整できるので、間合いの調節や回避手段として使える。

ジャンプ攻撃のタイミング

ジャンプ中の攻撃は、ボタンとタイミングによって2種類。下ボタンを押した場合は、いつ押しても着地してからG＋下の攻撃が出る。

ジャンプ中 上

ジャンプしている最中にボタンを押すと、押してすぐに中段キックが出る。あまり高い位置で出してしまうと相手に当たらないので要注意。

▼キックの向きは相手をホーミングする。





着地直前 上

着地直前でボタンを押すと、上ボタンにも関わらず下段キックが出る。相手にガード方向を迷わせるタイミングでボタンを押すのがコツだ。

▶下ボタンの下段攻撃よりも出が速いのだ。



※Jボタンは本書のオリジナル表記です。これはコントローラの設定を「プレイステーションモード」にした時のみ、L1またはL2ボタンを押すことを表します。

忍者2人のジャンプ技

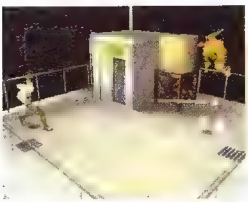
佐助とユフィの2人のみ、ジャンプ中の上ボタンによる攻撃は刀を使った技になっている。刀による攻撃なので当然ガードできないのも脅威だが、ジャンプしているのでインタラプトも白刃取りも（ともにP.28）不可能というのが凶悪な攻撃だ。



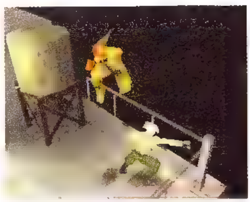
◀単なるジャンプ攻撃がガード不能技なのはかなり厳しい。

緊急回避としてのジャンプ

ステージの端に追いつめられた時や、相手に飛び道具（必殺技・P.24）を使われた場合、ジャンプは緊急回避の手段としても活躍する。特に必殺技から逃げる時、とっさにジャンプできるだけでも効果があるはずだ。まだ操作に慣れていない初心者は、「危なくなったらジャンプ」と覚えておこう。



▲スピードが速く、ガードもできない飛び道具はジャンプが一番だ。



▲壁際では壁ダメージ（P.37）が怖いので、さっさと逃げるに限る。

STEP UP!

ジャンプ+回避行動

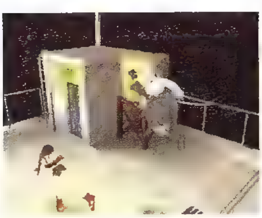
ジャンプ中にGボタンを押すと、30ページで紹介する回避行動が出せる。これは飛び道具に対して無敵になる、非常に重要なテクニックだ。



◀ホーミングしてくる飛び道具対策に必須。

ジャンプコマンドは3種類

ジャンプはJボタンだけでなく、他にも2つの出し方がある。混乱を招く恐れがあるので、Jボタンだけと覚えておいても大丈夫だが、歩いている最中は必ボタンでジャンプできることを知っておくと役に立つだろう。できれば覚えておきたい。



◀G＋必ボタンでもジャンプできることは覚えておきたい。

J　L1またはL2ボタン
ボタン1つでOK

これが本書オススメのジャンプ操作。固有技の中にはジャンプ＋上ボタンの同時押しなどもあるので、ボタンは少ない方がわかりやすいだろう。

G 必　ガード＋必ボタン
歩きから出せる

同時押しでもいいし、歩いている最中なら必ボタンだけでジャンプする。L1ボタンを使いにくい人や、ジャンプ中に必殺技を使う時にいい操作だ。

方向キー2回（PSモード以外）
とっさに出せる

コントローラ設定がアーケードの場合に限り、方向キーを同一方向に2回入力することでもジャンプできる。とっさに出すには最適と言えるだろう。

※ジャンプの高さは、G＋必の場合は両方のボタンを押している長さで変わります。
また、方向キー2回でジャンプした場合は、2回めの入力の長さで変わります。

EXPERT

ダウン時の操作

CONTROL FROM DOWN

一部の攻撃を受けたり、投げられたりすると、キャラクターはダウンしてしまう。ダウンしている間は圧倒的に不利な状況なので、一度転んだらなかなか起きられない人も多いことだろう。そんな人に覚えてほしい操作やテクニックのコーナーだ。

転ばされてもあわてるな

キャラクターが倒れたからといって、無敵時間があるわけでも、相手が攻撃の手を休めてくれるわけでもない。ダウンしている限り、無防備な状態は続いているのだ。

かといってあわてて起きようとすると、それこそ相手の攻撃の的になってしまう。倒れた時は落ち着いて相手の行動を良く見て、それに合わせて適切に対応することが必要だ。とりあえず、ただ起きればいいというものでもない、と覚えておこう。



◀黙って倒れていては、サンドバッグ状態になってしまう。

ダウン時の行動

倒れている間にとれる行動は、大きく分けて2種類。攻撃するか、起きるか、どちらかを選択しよう。相手が自分の近くで技を空振りした時や、不用意に近づいてきた時などは迷わず攻撃だ。逆に相手がこちらの起き上がりを攻めようとしている時や、倒れたところにすかさず攻撃してきた場合、こちらの攻撃は潰されてしまうことが多い。そんな時は一刻も早く起きることが最優先だ。





上 中段キック

◀相手を吹っ飛ばすキック。増田の場合はこの操作で別の技が出る。



(相手が頭側)

中 ヘッドスプリングキック

◀頭の方に相手がいる場合の攻撃。リーチが短く、やや使いにくい。



下 下段キック

◀当たりやすいが、技を出した後のスキが大きいのが難点だ。



(相手が足側)

中 回転足払い

◀足元にいる相手を転ばせる下段攻撃。足元以外の位置だと当たらない。

※中ボタンは上十下の同時押しを表します。

！ベストな起き上がりは？

下で紹介しているように、起き上がりには多彩な駆け引きがある。その中でもっとも使うシステムは、無敵時間のある「その場起き」だろう。相手が攻撃してくるのを待ち、それを空振りさせて起きるわけだ。初心者はまずこれを覚えよう。



◀相手の攻撃に合わせてGを押すだけと、操作の簡単さもいい。

その場起き

G 無敵時間あり

ダウン後、一切動かずにGボタンを押すと、一瞬無敵状態で起きあがる。タイミングさえ合えば、相手がどんな技を出していても当たらないのが最大の長所だ。起きたらすぐに反撃を！



◀キャラが半透明になっている間は、完全な無敵時間。

移動起き

側転で移動

方向キーを押すと、押している方向に転がりながら移動する。一定時間経つか、Gボタンを押すまで好きなだけ移動可能だ。ただし相手の攻撃に対してまったく無防備なので要注意。



◀一定時間、好きなだけ移動できる。止まれば起きるぞ。

回転起き

飛び道具対策

方向キーとGボタンを同時押しし、Gボタンのみ一瞬で離すと、回避行動（P.31）を出しながら起き上がる。この間は飛び道具に対して完全無敵だが、通常の打撃には無防備な状態だ。



◀出にくい場合は、Gボタンを一瞬先に押すのがコツだ。

ヘッドスプリング

J 下段攻撃をかわす

他よりほんの少し速く起き上がるものの、攻撃ではなく、無敵時間がない。ただ、相手の下段攻撃をかわせるという長所を持っている。その場起きで充分代用できるが、狙うのも一興。



◀かわせるとは言っても、その実かなり難しかったりする。

※Jボタンは本書のオリジナル表記で、ジャンプのコマンド（P.21）を入れることを表します。

EXPERT

必殺技

各キャラクターはそれぞれ固有の技を使うが、それとは別に、キャラの個性を際立たせる「必殺技」も習得している。必殺技ゲージを消費するだけに、どの技も強力なものばかりだ。必殺技をいかに使うかによって対戦のゆくえは大きく変わるだろう。

キャラの個性を発揮しよう！

必殺技はキャラごとにまったく異なる、個性あふれる技ばかりだが、大別すると5種類の性質に分類できる。ここでは、その分類別に必殺技の攻撃内容を紹介していこう。なお、各分類内のキャラ名一覧は、その分類の必殺技を誰が使うことができるか、を表している（赤い表示が習得者）。必殺技の種類によって使うキャラを選んでみるのもいいだろう。2分類以上の必殺技を習得しているキャラも多いぞ。



▲必殺技はほとんどがガード不能技。相手にとって脅威となるのは間違いない。

必殺技ゲージ

必殺技を使うたびに減少していくゲージ。一部のキャラを除き、このゲージは1ラウンド中増やす術はないので、計画的に使っていきたいところだ。

ベリーイージー	256
[illegible]	232
[illegible]	208
[illegible]	184
ベリーハード	160

必殺技分類 1　飛び道具タイプ

大半のキャラが使う、もっともオーソドックスな必殺技が飛び道具。ガード不能なのが大きな魅力で、キャラによっては発射後に方向キー入力で弾道を曲げることができる。また、複数発射できるタイプや相手をホーミングするタイプもあり、使い勝手は抜群と言えるだろう。相手を気絶させるなどの特殊効果を持つ技もある。

[illegible]	クラウド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	セフィロス
[illegible]	[illegible]
李	[illegible]
JO	増田
猪場	クレア
[illegible]	[illegible]

▶ガードされないのが飛び道具の魅力。しかも速いため逃げるのも困難。





◀相手を自動的に追いかける飛び道具もある。このタイプは出が遅い。

ゲージはインタラプトにも使う

必殺技は基本的にいい点ばかりで、ついゲージの限り連発したくなってくるが、必殺技ゲージを使うのは必殺技ばかりではない。インタラプト(P.28)という、極めて重要なアクションにも必要なのだ。ゲージ切れにはくれぐれも注意しておこう。



◀インタラプトは専用ページで説明するが、できないとツライ。

必殺技分類 2 近接武器タイプ

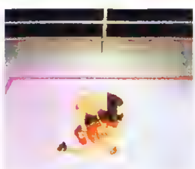
ここに分類されるのは、クラウドとセフィロスが使う「刀」と、李が使う「槍」の2種類。刀は抜いている間中ゲージを消費するが、攻撃すべてがガード不能というのは脅威である。槍はリーチが自慢だ。



三島	クラウド
陽子	ティファ
ナジーム	[illegible]
サスケ	ユフィ
[illegible]	ヴィンセント
JO	増田
猪場	クレア
韓	ジャンゴ

必殺技分類 3 投げタイプ

猪場と増田の専門分野であり、どちらも豊富な必殺投げを持っている。必殺投げは大半が相手に向かって走るため、通常投げより有効間合いが広く使いやすくなっている。ダウン投げなどの特殊なものもアリ。



三島	クラウド
陽子	ティファ
ナジーム	セフィロス
サスケ	ユフィ
李	ヴィンセント
JO	[illegible]
[illegible]	クレア
韓	ジャンゴ

必殺技分類 4 変身タイプ

ジョーのみが使う必殺技が「変身」。変身している間は常にゲージが減り続けるため、多用はできないが、態勢が低くなり相手の攻撃が当たりにくくなるのは大きな魅力。しかもこちらの攻撃は全てガード不能になる。



三島	クラウド
陽子	ティファ
ナジーム	セフィロス
サスケ	ユフィ
李	ヴィンセント
[illegible]	増田
猪場	クレア
韓	ジャンゴ

必殺技分類 5 特殊タイプ

これまで分類してきた中の、どこにも含まれない必殺技もある。三島のプットマイン(P.51)や陽子のヨーヨー(P.61)などが代表格だ。どれも異質なものばかりなので、各キャラの技ページを参照してほしい。



[illegible]	クラウド
[illegible]	ティファ
ナジーム	セフィロス
[illegible]	[illegible]
李	ヴィンセント
JO	[illegible]
[illegible]	[illegible]
韓	ジャンゴ

EXPERT

ジャストフレーム

このゲーム独特のシステムにして、上級者の必須テクニックであるジャストフレーム。なかなか出なくて困っているプレイヤーも多いと思うが、理屈さえわかってしまえば、ジャストフレームは格段に出やすくなる。そのコツを詳しく指南しよう。

タイミング良くボタンを押せ！

ジャストフレームを成功させるためには、技ごとにある一定のタイミングに決められたボタンを一発押しする（「ジャスト入力」という）必要がある。例えば「上・ジャスト上」というジャストフレーム技なら、上ボタンを連打してはダメで、2発目をジャスト入力しなければいけないわけだ。成功すると青い光をまとった技が出るぞ。



青いエフェクトが成功の証

◀キラキラした青い光が出れば、それがジャストフレーム。入力が難しい分、ジャスト技には強力な技が揃っている。

入力失敗

ジャストフレームの技は、ほとんどの場合入力に失敗すると別の技が出るようになっている。たとえば「上・ジャスト上」のコマンドでジャスト入力に失敗すると、「上・上」コマンドの技が出てしまうわけだ。もし「上・上」の技がないなら、上段攻撃が１発出て終わりになる。



◀ジャスト入力を失敗した時の技は、スキが大きいことが多い。

【入力例】

ナジームのスネークキラーの場合

ここでジャスト入力をからめた連係について、実例をあげて詳しく解説してみよう。サンプルはシフト技の分岐が異常に多く、しっかりした入力が必要なナジームのジャスト技だ。



▲まずは上ボタン。次の入力も上ボタンなので、この段階で2回上ボタンを連打して先行入力し、手を離す。



▲前の技の時から先行入力してあるため、この技はボタン入力なし。ジャスト入力直前なので、タイミングを計ろう。

成功率を上げる方法

大半のジャスト入力のタイミングは、「直前の技が当たった瞬間」になっている。つまり、ジャスト入力の直前に出る技の動作を覚えておけば、ボタンを押すタイミングを計りやすいわけだ。後はボタン入力のリズムを体に覚え込ませよう。



◀ジャスト入力の大半は、直前の技が当たった瞬間。覚えよう。

ボタン連打でジャスト入力にならない理由

ジャスト入力が難しい理由は、ボタンを連打せず、決められたタイミングに目押しする必要があるためだ。では、どうしてボタン連打ではだめなのか？

その答えは、ジャストフレームの入力受け付けシステムにある。ジャスト入力技の直前にはボタンを押してはいけない時間があるのだ。もしこの時間内にボタンを押すと、その時点で絶対にジャスト技が出なくなる。



ボタンを押してはいけない時間

ジャスト入力の直前は、[illegible]ボタンを押してはいけない。上図のコマンド例なら、まず上2回を先行入力し、[illegible]、2発目の攻撃が当たった時に上ボタン。



◀短いようで意外と長い入力不可時間。動きをよく見よう。

POINT

ジャスト入力の直前はボタンを押さない



▲左の写真の技が当たった瞬間にジャスト入力でこの技に。次の技も上ボタンだが、上の連打は2回まで。



▲次の技はジャスト技ではないが、ナジームはこの技の後、上でも下でも技が出る。よってボタン連打はしないこと。



▲最後に下ボタンでキックを出して連係技完了。上ボタンの技が出ないように、左の写真の時から下を連打しておこう。

BASIC
攻撃と防御
移動
投げとつかみ打撃
コマンド入力
EXPERT
ジャンプ
ダウン時の操作
必殺技
ジャストフレーム
インタラプト
受け身と回避行動
カウンターとよろけ
STAGE
アイテム
柵と段差

EXPERT

インタラプト

INTERRUPT

相手の連続技を食らってしまった時や、怒涛のラッシュを受けて防戦一方の時、従来の格闘ゲームでは大半がどうにもならなかった。そういった事態を回避する斬新なシステムが、ここで紹介するインタラプトだ。

連続攻撃に反撃しよう

相手の攻撃が上段であろうと下段であろうと、お構いなしに攻撃を止めてしまい、しかも自動的に反撃できるシステムがインタラプト。入力方法は、相手の技が自分に当たった瞬間に必ボタンを押すだけだ。連続攻撃だろうと自分がダウン中であろうと、ほとんどの技を止めることができる。



◀必殺技ゲージを消費するが、ほぼ万能の防御手段と言える。成功するとこの表示が出る。



▶相手の攻撃を止めた後は自動的に反撃。もちろんインタラプトに成功した側はダメージ0だ。

相手の攻撃が当たる瞬間に 必

インタラプトできない技

かなり万能感が強いインタラプトだが、攻撃の中にはインタラプトできない技というものも存在する。まず、足が地を離れる技はのきなみダメ。次に、体当たり系の技も不可能だ。この2つはしっかり覚えておこう。また、やや見分けがつきにくいが、両手を同時に使う打撃技も不可能。また、自分の真横から背中側への攻撃もインタラプトできない。

足が離れる瞬間



▲Jボタンを使う技はもちろん、僅かでも両足が宙に浮く技はすべて不可能。

体当たり系の技



▲体全体で攻撃してくる技も不可能。いわゆるタックルなどの技がそうだ。

連打すると出ない

インタラプトは言ってみれば「防御的ジャスト入力」のようなもので、ジャストフレーム同様、ボタン連打では成立しない。シフト技に対して使う時は、もし1回失敗したら、次の技は防御に徹し、その次の技で再度インタラプトに挑戦しよう。

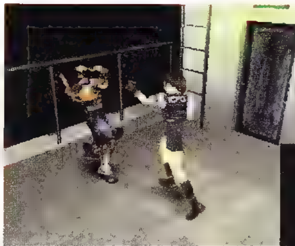


◀相手の攻撃1発ごとにボタンを押していると絶対に失敗する。

インタラプトを失敗しないコツ

インタラプトの正式な入力は「相手の攻撃が当たる瞬間に必ボタン」だが、このコマンドはGボタンを押しながらでも認識される(同時押しは不可)。

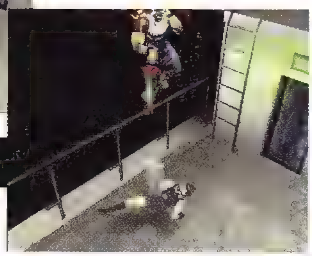
気付いた人もいると思うが、この操作はジャンプ(P.20)とまったく同じコマンド。すなわち、Gを押してから必を押すようにすれば、タイミングが合えばインタラプト成立、失敗でもジャンプで逃げるわけだ。時間差入力はぜひ習慣にしよう。



◀相手の攻撃に合わせて、G・必ボタンを時間差押し。Gは早くてもOK。

G 必 なら

失敗しても



▶タイミングが失敗しても、ジャンプで逃げることができる。…こともある。

VS.剣専用の返し技

白刃取り



刀攻撃が当たる瞬間に G

◀ゲージを消費しないので、刀に対しては非常に有効。タイミングは要練習。



◀Gと必を順番に一瞬ずつ押せば失敗してもインタラプトに。

相手が刀による攻撃をしてる時に限り、対刀版インタラプト「白刃取り」ができる。操作は相手の刀が当たる瞬間にGボタンを1回だけ入力だ。

EXPERT

受け身と回避行動

DEFENSIVE ACTION

いろいろなシステムを覚えてきても、いざ実戦となると防戦一方になってしまったり、めった打ちになってしまう人も多いことだろう。ここではそんな人に覚えてほしい、防戦一方になるのを避けるための2つのテクニックを紹介していく。

着地のスキを受け身でなくせ

ダウンする攻撃や空中に浮かされる攻撃を受けた際、着地前にGボタンを押していれば「受け身」を取ることができる。受け身をとった時は一瞬無敵時間があるため、着地時に攻撃されることを防ぐことができるわけだ。また、方向キーを入力すると、着地と同時にその方向に移動しながらの受け身になる。ただしこちらの方は無敵時間はない。受け身は空中でも可能で、こちらは相手の空中攻撃が当たる時にGボタンを入力する。



▲当たるとダウンする技は意外と多い。食らった時は…







▲◀ダウン着地前にGを入力しておくと受け身を取る。その場受け身なら無敵時間があり、移動受け身なら移動できる替わりに無敵時間がないのが特徴。

受け身の

MERIT メリット

受け身の最大の利点は、ダウン状態を回避できること。状況によってその場受け身と移動受け身を使い分けたい。また、空中受け身は空中コンボで大ダメージを受ける可能性が減る、大きなメリットがある。

すばやく反撃を!



▲受け身をとるとダウン状態がなくなるので反撃が早い。

デメリット DEMERIT

その場受け身の無敵時間は短いし、移動受け身には一切の無敵時間がない。受け身を読まれてしまうと追撃は必至なので、場合によっては受け身をとらない方がいいこともある。このへんは実戦でカンを磨こう。



▲特に移動受け身を取る時、読まれると技を重ねられる。

受け身中は無防備

回避をスムーズにするには

操作こそ単純な回避行動だが、これがとっさに出にくい、という人も多いことだろう。そんな人は、方向キーをキャラから見て横向きに入れ、Gボタンを2回押すクセをつけるといい。回避はボタン連打でも出るので、かなり成功率が上がるハズだ。



◀ボタンをチョンと1回押すのが苦手な人は2回押してみよう。

飛び道具には回避行動で

いわゆる飛び道具系の必殺技は、ガード不能なうえに非常に速い。そのうえホーミング性能もなかなかに高いので、走って逃げるのは困難だ。

そんな時に出番が来るのが、方向キーを押しながらGボタンを一瞬押すと出る「回避行動」。これは飛び道具と一部必殺技のみに有効な無敵移動システムだ。ただし通常攻撃に対しては完全に無防備なので、あくまで飛び道具にしか効果がない。



▲Gボタンはホントに一瞬の入力で。長いと歩いてしまう。青い光が出れば回避成功だ。

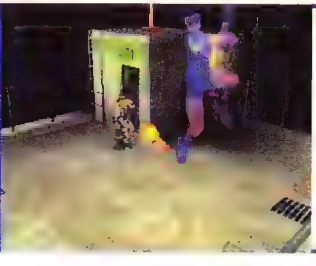
Gは一瞬

▼回避行動はあくまでも飛び道具だけに有効なので、通常攻撃には無意味。



かわせるのは飛び道具のみ

空中でも



◀空中で回避行動を取れば、飛び道具をさらに避けやすくなる。

起き上がりにも



◀回避コマンドを入れながら起き上がれば、起きた瞬間に回避。

回避中でも攻撃できる

回避中は防御はできないが、回避から攻撃に転じることは可能。コマンドは[illegible]を押すだけで[illegible]。ただし、Gボタンを連打して回避行動をした時は攻撃できないので要注意。李書文など、キャラによっては普通の攻撃手段として使えるほど強い技が出るぞ。



◀[illegible]ダウン中の相[illegible]なる[illegible]段攻

EXPERT

カウンターとよろけ

決まれば一撃で状況を一変させる可能性を秘めた、一発逆転のシステムが「カウンター」と「よろけ」。そうそう狙ってできるものではないが、いざその状況になった時に落ち着いて大ダメージを与えられるように、このコーナーを良く読んでおこう。

連続技が活きてくる！ カウンター

相手が攻撃を出した時、相手の技より先にこちらの技がヒットすると「カウンターヒット」になる。この時は通常より3割近く威力が増すほか、相手を浮かせる技ならより高く浮かせることになり、空中コンボの大チャンスだ。また、通常時では連続ヒットしないシフト技でも、カウンターの効果で相手ののけぞる時間が長くなり、連続技になることがある。

カウンターヒットの特徴

通常よりも高く浮かせる
ダメージ25%増加
通常時はつながらない技がつながる

相手の攻撃のでがかりにヒット！



▲相手より一瞬速く技を出していればカウンターヒットになり、威力や効果などが高くなる。

カウンター限定の連続技を狙え！

カウンター時限定で連続技になるシフト技は少なくない。しかも相手を浮かせることができる技なら、与えるダメージ量もかなりのものだ。「カウンターならもうけもの」くらいの軽い気持ちで、そういったシフト技を覚えておくといい。特に陽子の地旋飛翔脚(P.58)のように、「下段技がカウンターヒットしたら次の中段浮かせ技が確定で入る」技は重宝する。下段技は自分の姿勢が低く、カウンターを取りやすいためだ。

通常ヒット



◀陽子の地旋飛翔脚の1発目は、普通に当たっても2発目をガードされる。

カウンターヒット



◀しかしカウンターなら、必ず次の中段浮かせ技につながるのだ。

よろけと気絶の違い

よろけも気絶（P.13）もガードができないのは同じだが、相違点も多い。まず、よろけは少しずつ前のめりになって倒れるが、気絶は立ったままだ。また、気絶は方向キー連打で多少立ち直りが早くなるが、よろけはインタラプト以外操作を受け付けない。



◀気絶は立ちっぱなしで危険が大きいが気絶時間を縮められる。

よろけさせれば防御されない

三島のガン・ストレート（P.48）などのごく一部の技は、当たると相手をよろけさせる効果を持っている。よろけた側は腹をおさえてしゃがみ込むような動作を取り、完全に倒れるまでインタラプト以外の操作ができない状態になってしまう。追撃の大チャンスになるわけだ。

なお、技によってはカウンターヒット時のみ、よろけ効果を持っているものもある。





▲▶よろけ技は出の遅い技であることが多いが、それだけに当たった時の効果が大きい。自分が使うキャラのよろけ技は覚えておこう。

よろけた相手に入れやすい技

よろけ状態は気絶と違い、前のめりに倒れてしまうため、上段攻撃のほとんどが当たらない。それどころか中段攻撃も多くが当たらないため、よろけさせた時に入れる技はあらかじめ覚えておくのが得策だ。よろけた相手に入れる技は、下段技、もしくは上から振り下ろすような技が適している。もちろん相手は防御できないわけだから、シフト技（できれば連続技）を狙えればベストだ。



◀威力の大きい技は上・中段に多いが当たらない。

振り降ろす技



◀相手は少しずつ姿勢が低くなっていき、最後は倒れてしまうので、上から下へと攻撃する技が当てやすい。各キャラに数個はある。

下段の技



◀一番確実に当たるのは下段攻撃だが、下段で威力がある技は少ない。よろけ中は多段技はつながりにくいので、よく技を選ぼう。

CHAPTER-3

ステージ活用講座

ゲームシステムをひととおり説明したところで、今度はステージの方に目を移してみよう。ここでは各ステージの解説のほか、壁際限定の技や段差限定の技なども紹介。戦いの舞台を活用しよう。



壁や段差、アイテムを戦いに組み込め！

ステージ要素 INDEX

ステージ解説

P.36～39

『エアガイツ』には11のステージが用意されている。各ステージの特性を把握することはアーケードモードの攻略のヒントになるのはもちろん、対戦でも役に立つこと請け合いだ。

アイテム紹介

P.36～37

箱を壊すと、様々な効果を持つアイテムが出現する。基本的には全部取って問題ないが、その効果は知っておいた方がいいだろう。特にBOXをONにして遊ぶプレイヤーは必見。

BOXのON/OFFで駆け引きは大きく変わる

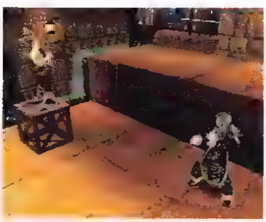
ゲームモード選択画面のオプション内にある「GAME　SETTING」の中の一項目に、「BOX」という項目がある。これをONにすることで、各モードに箱が出現するようになる。この箱の中にはアイテムが入っているほか、様々に活用することが可能だ。箱は両対戦者ともに自由に使うことができるため、戦略の幅が広がるのは間違いない。逆転要素も大きくアップするので、一度はONでプレイしてみよう。



◀箱は飛び道具を無効化するほか、上に乗れば共通段差攻撃（P.39）も可能になる。

乗る

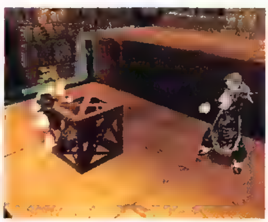
箱に向かって ✚ ★



▲箱に向かって方向キーを一瞬だけ押し、すぐ離すことで、上に乗ることができる。これで相手の技のほとんどを無力化できるほか、段差攻撃も可能だ。

押す

箱に向かって ✚ または 攻撃



▲箱に向かって移動したり、箱に技を当てれば、箱はその分移動する。箱を挟んだ反対側に相手がいた際、箱にスライディング系の技を当てると壊せる。

投げる

箱に向かって 上下 または



▲箱に対して投げコマンドを入力すると、自動的に相手に向かって投げることができる。そして相手にぶつかれば中からアイテム（P.36）が出現するぞ。

壁際の攻防

P.38

各キャラクターは、これまでに紹介してきた共通操作と44ページから紹介する固有技以外にも、「壁際でのみ使える」共通技を持っている。状況限定なので、極端な話、知らなくても戦えないこともないが、戦法のバリエーションを広げたい人は要チェックだ。

段差を使った攻防

P.39

ステージの中には段差があるものが多い。また、箱に登った時も段差と見なされる。この段差に関係した共通技もあるので、入門・上級の両講座を卒業したらぜひ目を通してほしいコーナーだ。特に「エアガイツ」アーケードモードを楽にクリアするには必須だぞ。

BASIC
攻撃と防御
移動
投げとつかみ打撃
コマンド入力
EXPERT
ジャンプ
ダウン時の操作
必殺技
ジャストフレーム
インタラプト
受け身と前進行動
カウンターとよろけ
STAGE
アイテム
壁と段差

箱を壊してアイテムを使おう

ステージに配置された箱を相手にぶつけることができるのは、前にも説明したとおり。そして、キャラクターにヒットした箱はどうなるのかというと、ヒットした瞬間に壊れて中からアイテムが飛び出してくる。アイテムには、大きく分けて3つのタイプがあり、戦況を左右する重要なものから、特に何の影響もないものまで、実に様々。飛び出すアイテムのうち、自分に有利となるものを見極められれば、わずかなりとも戦いが楽になるはずだ。



◀アイテムを踏む感じで移動すれば拾ったことになる。

薬・食べ物でパワーアップ!

拾った者に能力の強化やゲージ回復などの恩恵をもたらしてくれる薬・食べ物系のアイテム。出現したら確実に拾いたい。その際に、白い薬なら必殺技ゲージを消費してから拾う、という工夫も必要だ。青い薬を飲むと、投げ抜けタイミングの直前にキャラの体が白く光るようになる。



◀能力アップアイテムの効果時間は、すべて10秒。

白い薬



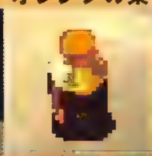
必殺技ゲージ回復

青い薬



投げ技が簡単に

オレンジの薬



防御力アップ

カプセル薬



攻撃力アップ

肉



攻撃力アップ

カップラーメン



防御力アップ

ステージ解説

段差と箱に注目!

P36～P39の下段スペースでは、アーケードモードに登場するすべてのステージについて、CPU戦の登場順に紹介する。段差や箱の有無をチェックしよう。最下段の「段差」欄は、そのステージに段差があるかどうかを○×（○が、ある）で示している。「アーケードモードのみ○」とあるステージは、2P対戦だとステージの段差がなくなるということを表わしている。

1戦目から **スタート!!**

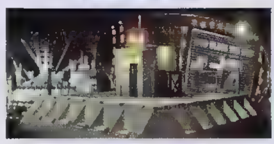
DOME



エアガイツトーナメント決勝戦の舞台。ダッシャー猪場のステージだ。プロレスのリングなのだが、場外に出たり、ポストやロープに登ることはできないので、高低差はない。BOXON時は奥の方に箱が置かれる。

段差 ×

ROOF



狼少女ジョーのステージ。どこかのビルの屋上のようだ。奥の手すりは床より1段高く、貯水タンクとドアの上のスペースは、さらに1段高くなっている。2P対戦時は手すりに登れないので注意。箱は配置されない。

段差 ○

武器になるアイテム

元々多種多様な武器が登場する闘いに、さらに4種類の武器が乱入。これらの武器は、ガードボタンで床に置き、それ以外のボタンで相手に投げつけることができる。投げつけた武器はガード不能攻撃になるが、回避行動によってかわすことはできる。ヒットしなかった武器は地面に落ち、再利用が可能だ。武器を拾うモーション中は完全に無防備なので注意。



◀わざと拾わせて、有利な状況を作り出すのも一つの作戦だ。



ナイフ 武器系アイテムの中で出現率が一番高いので、手にする機会は多い。しかし、攻撃力は最下位。微々たるダメージだ。

片刃オノ 出現率はナイフに次ぐもの。これもよく見るアイテムだ。与えるダメージはナイフよりも大きくなっている。

両刃オノ [illegible]はアイテムで、めったに出現しない。威力はかなりのものだ。相手に投げられたら、ジャンプでかわせ。

ダイナマイト 投げると一定時間で爆発する。爆発前なら再び拾うことも可能。最大の威力を誇るので、自分も巻き込まれないように。

得点になるアイテム

取っても効果は現れず、ポイントだけが加算される。2人プレイ時は本当に何も起こらないので、無視してしまってもいい。



コイン	スター	缶詰	ケーキ	リンゴ
100	150	200	350	400

AIRSHIP



三島拳のステージ。CPU戦時は3段の高低差がある階段状のステージになっている。しかし、2P対戦時には、その最上階部分が柵で囲まれたステージとなり、高低差がなくなる。このステージには箱は出現しない。

段差 アーケードモードのみ ○

HONG KONG



李書文のステージは香港暗黒街の路地裏。奥にある2つの建物の2階部分と看板の上に登れる。ただし、これはCPU戦での話で、2P対戦では、シャッターが閉じられているので、登れない。箱は地面に配置される。

段差 アーケードモードのみ ○

TRAIN

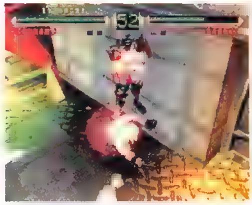


走っている列車の荷台の上が鬼子母神陽子のステージ。長方形で非常に狭く、高低差もまったくない。そのために距離的な駆け引きの余地がない闘いを強いられる。設定にかかわらず、箱が登場することはない。

段差 ×

壁を使ったテクニック

　このゲームには壁際限定の特殊動作が存在する。ジャンゴを除く全キャラが、下の特殊動作のうちの最低1つを使用可能だ。ちなみにゲーム中の判定では、ステージ端と、箱以外のポリゴン部分が壁ということになる。ただし、ステージ端でもＳＨＥＬＴＥＲの手前側のように、壁となるものがまったく描かれていないところは、壁として扱われない。



壁ダメージ

◀攻撃で吹っ飛んだキャラが壁にぶつかる場合がある。この時、壁の追加ダメージが発生している。

壁に向かって



壁クロスチョップ



▲三角跳びの要領で、壁を蹴って相手に飛びつく攻撃。ガード不能だが、しゃがみガードをしていれば、たいていかわせる。ヒットしなかった場合の隙が大きめ。

壁に向かって



壁スライディング

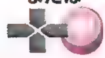


▲クロスチョップの低空飛行版という感じ。ガード不能なのは同じだが、射程が長く、威力が低い。壁を蹴るまでのモーションが遅いので使いどころが限られる。

壁に向かって



または



壁サマーソルト



▲壁を踏み台にして中段判定の宙返り蹴りを出す。低い段から高い段の方を向いて出せば、ＣＯＬＩＳＥＵＭステージなどの小さな段差を登ることもできる。

ステージ解説

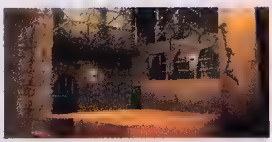
COLISEUM



　ナジームのコロシアムステージ。手前の板張りのスペースに降りられるほか、奥にある石の柵に上がれるので、高低差は3段ある。2P対戦時は右下の低所がなくなり、柵の上にも乗れなくなる。箱は中央付近に出現。

段差　○

DIG UP



　韓大韓のステージは、何かの遺跡のようだ。ステージの中央部にすでに高低差が設けられている。さらに左上、右上の高所にも上ることが可能。箱は、中央部に2つ配置される。2P対戦時は高低差がないステージに。

段差　アーケードモードのみ　○

SHELTER

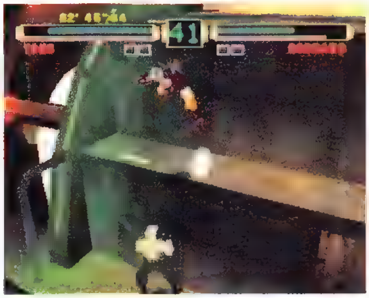


　佐助戦のステージ。手前側の正方形の1角が1段低くなっている。そして左奥には1段高いスペースが。それが2P対戦時には、手前の低所は埋められて、左上の高所には柵ができてしまう。ＢＯＸ ＯＮで箱が出現。

段差　○

段差を利用した攻防

ステージに段差があることは「エアガイツ」の大きな特徴だ。高低差によって生じる現象は2つ。まず、キャラの立ち位置によって、ガードの上下が変化する。高所の相手の下段攻撃は上段ガードが可能で、低所の相手の上段攻撃は下段でガードできるようになるのだ。そして2つ目に、高所にいるキャラのみの限定技を出せるようになる。それが右で説明してる共通段差攻撃だ。



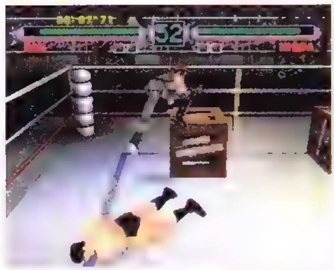
相手より高い位置で 中

◀相手より高所にいる状態で中段攻撃を出すと、全キャラ共通（徐ジャンゴ）で段差攻撃がでる。ガード不能の技なのだ。

登る時は



▲上の段に登る操作は2種類ある。1つはジャンプボタン（またはガード＋必殺技ボタン）入力。



▲もう1つは登りたい方向に素早く2回入力する方法。箱なら1回入力するだけで上に乗れる。

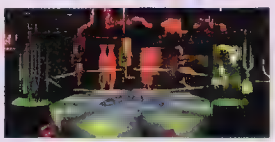
ELEVATOR



下へ下へと降り続ける巨大エレベーターの上がクラウドとの闘いの舞台。左下に1段低いスペースがあり、高低差は2段しかない。なお、2P対戦時でも形が変わらないステージだ。箱は配置されていない。

段差 ○

UNDER GROUND



ティファと闘うのは、8角形のリング。奥にあるタンクの上が唯一の高所で、箱は登場しない。壁の判定がちょっと特殊で、見かけの8つの辺がそのまま壁なのではなく、判定上4辺の正方形のステージ扱いである。

段差 アーケードモードのみ ○

COMPUTER



ＣＰＵ戦のラストを飾るジャンゴ戦のステージ。段差は、手前の低所と、左奥のコンピューターの上の2個所。箱は出現しない。2Ｐ対戦ステージでは、手前の低所が埋まり、段差は奥のコンピューターだけになる。

段差 ○

COLUMN

『FFVII』のキャラが『エアガイツ』に参戦!!

『エアガイツ』は独自の世界観を持ったゲームだが、異世界から招かれたゲストキャラとして、同じスクウェアが発売した『ファイナルファンタジーVII』のキャラが登場する。まとめて出現条件も公開するぞ！

ゲストキャラが

▼FFキャラの夢の競演！　ちなみにクラウド、ティファ、セフィロスも『FF』キャラだ。





ヴィンセント・ヴァレンタイン

端整な容貌を持ちながら、どこか暗い影を漂わせる謎の多い男。射撃の達人として知られる存在で、その腕は本作でも発揮される。

ユフィ・キサラギ

由緒正しい？ニンジャの血を引く、元気印のお宝大好きくノー。父親仕込みの忍術＆体術で、古代遺跡の秘宝を密かに狙っている？

『FFVII』とは



▲97年1月に登場し、PS史上世界でもっとも売れたRPG。美しいCGと斬新なシステムでユーザーに絶大な支持を受けた。99年初頭に『FFVIII』も登場予定。



クエストモードの2人も

増田光司

クエストモードの主人公にして、前大会の優勝者。クエストモードは、大会後、次の大会に備えエアガイツを返還してからの物語である。

クレア

もう一人のクエストモードの主人公。増田の助手だが、格闘の方の腕もかなりのものだ。彼女も隠しキャラとして使用可能になる。

やってきた!!

ジャンゴ

エアガイツの守護者であり、アーケードモードの最後の敵であるジャンゴも使うことができる。狼の姿だけに、独特のキャラクターだ。

出現条件一覧

隠しキャラクターたちは、以下の条件を満たすことで各モードで使用できるようになる（クエストは不可）。条件はすべて難易度やラウンド数を問わないので、どうしてもクリアできない人は難易度をベリーイージーにし、ラウンド数も1本にしよう。

ユフィ	クラウドでアーケードモードをクリア
ヴィンセント	ティファでアーケードモードをクリア
増田	『エアガイツ』の男性キャラでアーケードモードをクリア
クレア	『エアガイツ』の女性キャラでアーケードモードをクリア
ジャンゴ	『エアガイツ』キャラ全員でアーケードモードをクリア

※『エアガイツ』キャラは、三島・陽子・ナジーム・佐助・李・ジョー・猪場・ハンの8人を指します。

CHAPTER-4

キャラ別固有技講座

[illegible]
キャラクターは、これまでに紹介した共通技以外
[illegible]
[illegible]を持っている。ここからは、各キャラが持つ全ての技をすべて写真・[illegible]
[illegible]

まずは1人を極めよう!



技ページの見方



1. 技名
2. コマンド
3. 総ダメージ量
4. 解説
5. 技のグラフィック

コマンドアイコンで技が出しやすくなる!

本書のコマンド表記は、マニュアルやアーケード版と異なる、独自のアイコンを使っている。「ステップ中」や「立ち上がり中」などの状況がすべてアイコンで表現されているので、見たまま入力すればOKだ。

例 しゃがみステップ
この場合ならGを押したままで方向キーを入力し、すぐ離して(★)下を押す、という意味。

押し続ける

普通に上ボタンを押す時よりも、長く押し続けるコマンドのことを表す。

この押し続けアイコンの下にコマンドが入っている場合(左の例参照)、「ボタンを押したままでコマンドを入力する」という意味だ。

同時押し

アイコンが2つ以上くっついている場合は、同時押しを表している。たとえばGと上がくっついたアイコンなら、Gボタンと上ボタンを同時に押せばいいわけだ。3つ同時押しの場合は、上＋下＋必がくっついたアイコンを掲載している。

方向キーを押す

方向キーのアイコンが表示されている場合は、見た目どおり方向キーを入力する。入力方向に制限はないので、好きな方向を入力してOKだ。方向キー2個の場合なら同じ方向にすばやく2回連続で入力しよう。

方向キー指定入力

このアイコンは左の3つが90度コマンド、右端が方向キー1回転コマンドを表す。「フリー」表示コマンドと1回転コマンドは、左右どちらの向きでも同じ技が出るぞ。このコマンドに関する詳細は16ページを参照してほしい。

ボタンを離す

このマークがある場合は、そのボタン、または方向キーを離す、という意味だ。たとえばしゃがみ状態から出す技なら、Gボタンを押し続けた後、Gボタンを離す、という意味になる。やや特殊な操作なので、よく覚えておこう。

写真に対応したボタン

その技のコマンド中、どのボタンを押した時にどんな技が出るかを表す。例えば上＋必の同時押しの後に下を押し、攻撃が1回の技の場合、写真は下ボタンの時のものだ。

攻撃判定

攻撃には上段、中段、下段、ガード不能(★で表記。白刃取りできる技は「刀」)の4種類の攻撃判定がある。[illegible]ので要注意。

ダメージ量

コマンド欄の総ダメージ量③は全部の技が当たった時のもので、各技単体のダメージはここに掲載してある。

厳選必修技

キャラ1人につき、10個程度の技がオレンジ色で強調されている。これは編集部で厳選した、そのキャラを使う時に[illegible]だ。初心者はその技から覚えよう。

※攻撃判定が「刀」の技でも、ジャンプする技など一部の技は白刃取りできません。

GOD HAND MISHIMA



三島の技

威力	速さ	使いやすさ
A	B	B

簡単入力で強力な技から、特殊入力のステップ技や個性的な必殺技までまんべんなく揃っているのが三島の魅力。いろいろな動きを試してみたい入門者はもちろん、上級者もやりがいがあるキャラだ。

STEP 1 基本技　上段技

アーミージャブ　上　10 ▶ **ワンツーキック**　上 上 上　45



◀全部上段攻撃なので、実戦ではあまり多用できない技だ。ジャブ2発で止め、相手のガードを固める目的で使っていこう。ただし空中コンボに入れる技としては頼りになる。

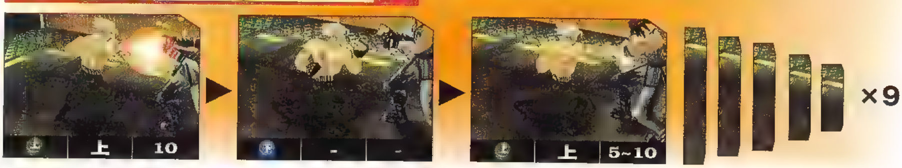
UDアップコンビネーション　上 上 下 上　60

◀ワンツーキックと同じ出だしからの2択攻撃。最後の中段キックが当たれば相手は浮くが、3発目の下段キックからの連携が非常に遅いのが残念だ。基本的には3発目で止めるのが無難だろう。



マッハパンチ　上 下 上 ×9　70

◀3発目のパンチ以降は、上ボタン連打で最大9発まで連続攻撃できる。普通に使ってはインタラプトの的だが、相手の側面や背後に当たれば大ダメージ確定の大技だ。空中コンボにも有効。



ファイナルインパクト 153

上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上







◀下段攻撃が一切ないため防御されるものの、相手のガードを固めさせるのに非常に有効。ジャスト入力のタイミングは、1回目は最初の2発のパンチからやや間を置いて入力。そこから三島が左手でパンチする直前まではボタン連打で、左手でパンチする時（写真7枚目）のみ手を離し、左手のパンチが当たる瞬間に入力。これで2回目のジャスト技が出るので、この時ボタンは2回分押しておこう。すると2回目のジャスト技の次のパンチも続けて出るので、この左手のパンチが当たるタイミング（写真9枚目）が3回目のジャスト入力だ。後はボタン連打でOK。一連の連携の最後は自動的に地雷を置くので、好きな時にGで爆発させて締めだ。なお、写真11枚目のタックルが防御されると、その先の技は出ないので要注意。

フランキングアッパー・レフト 17

上

フランキングアッパー・ライト 17

上



◀▶方向キーの入力方向によって、レフトかライトかを使い分けることができる。かなり大きく軸がずれるため、相手が出す直線的な技のほとんどを回避しながら攻撃できる優れた技だ。ライトの方が技の出が速いため、基本的には右を出すのがオススメ。難しい技だが、練習する価値はある。

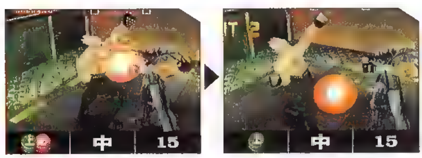


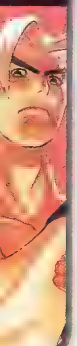
上 必 同時押し

ダブルアッパー 30

上必 上

▶技の後のスキが大きく、リーチが短いので離れた相手には使えない。しかしカウンターで当たれば連続攻撃となり、かつ相手が倒れるのが魅力だ。





下段技

ローキック　13

下



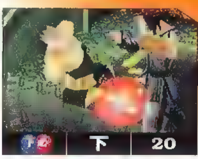
◀この技を出した直後はしゃがみ状態になる。つまり技の直後に上ボタンを押すとターンハイキック(P.49)が出るのだ。Gボタンを押していればしゃがみ技も出せる。

下 必 同時押し

ヘルスピンエルボー　35

下必　上

▼ボタン同時押しで出るヘルスピンは、近距離下段攻撃の要とも言える重要な存在。マッハパンチ(P.44)などで相手を立ちガードさせ、足元をすくうのが有効な戦法だ。このヘルスピンの足が三島の正面に来た時にジャスト入力でヘルスピンエルボーにつながる。ほぼ確定の連続攻撃なのが心強い。





ブレイクナックル　22

下必　上



◀ヘルスピンが出る前に上ボタンを押せばこの技になる。意外なほどリーチがあるため、中距離では多用して構わないだろう。威力も22と高く、奇襲の牽制にも役立つ。

ホーミングスライディング　20

下必　下



◀ヘルスピン前に押すのが下ボタンだとこのスライディング。走ってのスライディングと違い、相手の向きにホーミングするのが優秀な技だ。奇襲攻撃の切り札になるだろう。

ブーメランフック・レフト　15

下必　上　下



◀ブレイクナックルをキャンセルして出す技で、優れた回避性能を持つ。出にくい人は、下・必ボタン同時押しの後、上ボタンを押しながら下・必ボタンを押すといい。

ブーメランフック・ライト　15

下必　下　上



◀上の技のライト版。こちらはジャスト入力が必要だが、レフトより早い入力が必要というだけで、ジャストフレームを意識する必要はまったくない。技の性能もほぼ同じだ。

ストマッククラッシュ　15

下必　上下　または　下必　G



◀簡単に言えば、軸のずれないブーメランフック。回避性能がない分、出るのが格段に速い。この技と上記2つの3種類のフックは当てれば相手をよろめかせることが可能だ。

上 下 同時押し

ライジングアッパー　22

上下　または　G



◀単発で終わってしまうのが残念だが、出が速く、攻撃判定が非常に強い。相手の技を防御した後の反撃や、相手の連続技への割り込みにと、幅広い活躍ができる万能技だ。

オーガクラッシュ

上 下 必 または ↓ 必 — 40



◀体を回転させながら前進し、ガード不能のライトニングゴッドハンドを出す。移動距離は大きいが、出るのが遅いのが残念なところだ。大威力だが多用は控えたい。

STEP 2 移動技 歩いての技

ハンマーソード

→ 上 上 — 30

▼最初の上ボタンで速くて判定の強いキックを出し、これがカウンターなら2発目のカカト落としが連続技になる。歩いている状態が多い三島にとって、歩き技が強いのは頼もしい限りだ。





走っての技

トリプルブラックホーク

上 上 上 — 40

▼走りながら飛び蹴りをしかけ、続けざまに3回のキックを入れる大技。基本的に走りながらの技はどれも速いので、使い勝手はなかなかだ。ただし最初の2発が上段・上段なのが難点で、スライディングキックを警戒してしゃがんでいる相手にはまるで効果がない。とはいえ、最初のキックが当たればまず全部当たる攻撃力は大きい。読まれない程度に使っていこう。







スライディングキック

下 — 10



◀威力は微々たるものだが、出が速くリーチがあり、かつ当たれば転ばせることができるのは強力。さらに三島にとっては、倒れている相手に当たる数少ない技でもある。

ショルダータックル

上 下 または — 23



◀上のスライディングがよく当たるのは、この技の存在があってこそだ。2つの技の使い分けだけで、かなり強力な2択攻撃が成立する。インタラプトされないのも大きい。

エアレイドキック

上 — 30



◀走りながらの技の中で最大の威力を誇る。しかも中段攻撃なので、上の技の代わりに2択攻撃に使ってもいいだろう。ただしこちらは技の出が遅く、インタラプトも可能。

ターンバックキック

上 — 20



◀緊急回避の途中にのみ出せる前転しながらのトリッキーなキック。緊急回避中は相手の飛び道具以外に対しては完全に無防備なので、この技の存在は覚えておいて損はない。

ヒールソード

G 上　20



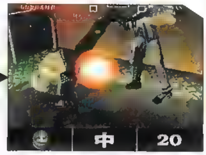
◀技の出こそ遅いが、出てしまえば攻撃判定は強い。ガードしてからの反撃などには向かないが、逆にこちらが攻めている時に混ぜる技としてはなかなか優秀な技と言える。

ターンローハイキック

G 下　上　40

▼最初のG・下ボタン同時押しで出るターンローキックは、体を後方に引き、かつ低い姿勢の技であるため、相手の上・中段攻撃に当たりにくいという長所を持つ。そこからはターンハイキック（P.49）につながるが、これはたとえカウンターでも連続技にならないため、毎回つなぐのは控えた方が無難だろう。





しゃがみ技

ガン・ストレート

G 上→　15



◀体を後方にそらすため、なかなかの回避性能を持つ。加えて攻撃が当たれば相手をよろめかせるので、追い討ちも確定だ。ライジングアッパー（P.46）などで追撃しよう。

バズーカ・ストレート

G 上→　27



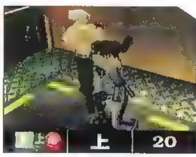
◀上の技のコマンドで上ボタンを押し続けると、ガード不能技に変化する。ただし、ガン・ストレート同様に上段攻撃であるため、相手にしゃがまれると当たらないのが難点。

ジャンプ技

ミラージュスピンキック

G 上 必　下　または　J 上　下　35

▼1発目の飛び回し蹴りが当たれば、2発目の足払いも確定で入る連続技。1発目が上段なので、しゃがまれたら2発ともガードされてしまうのが惜しいが、相手がこの技に慣れていなければ2発目のヒットを期待できる。もっともアクションがハデなので、すぐに覚えられてしまうとは思うが…。



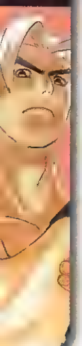


シャワーキック

G 下 必　または　J 下　45



◀前方に宙返りする攻撃で、ダウンした相手にも当たる数少ない技の1つ。それだけでも価値があるが、インタラプトされない、下段攻撃をすかすなど数多い長所を持つ。



ステップ技

ディバイドタイル

G＋★ 上 15

▶拳を上から叩きつけるような攻撃で、ここから2つの技に分岐する。攻撃判定が強く、その後の連係が強力なため、特に相手の起き上がりを攻める時などに強力だ。



ディバイドナックル

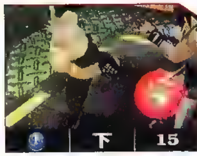
G＋★ 上 上 37



◀ディバイドタイルが当たるとこちらは当たらないが、下のコンビネーションとの使い分けでガード方向を迷わせる重要な技だ。ガードされても反撃を受けないのも大きい。

ディバイドコンビネーション

G＋★ 上 下 上 45





▲ガード方向を迷わせる厳しい連係技。三島の主力技になるだろう。2発目で止めるとディバイドスピンキックという名があるが、ここで止めるとスキが大きいので、最後まで出してしまう方がいい。最後の技はジャスト入力だが、この技はヘルスピンエルボー(P.46)とまったく同じ技。タイミングも同様だ。

ウインドゴッドハンド

G＋★ 下 上 20



◀ステップ後の下ボタンは特殊移動コマンドで、しゃがんだまま前進する。そこから上ボタンで出るのがこの技だ。当たれば相手は浮くので、空中コンボの絶好のチャンス！

ライトニングゴッドハンド

G＋★ 下 上下 または 特 30



◀上のウインドの方が上段攻撃だったのに対し、こちらは中段攻撃となっている。防御された時のスキは大きいが、その分威力が高いのが魅力。狙っていきたい技の1つだ。

アビススピン

G＋★ 下 下 下 33

▼三島の強さを支えている、といっても過言ではないほど重要な技だ。ステップで一気に間合いを詰めた後の足払いで、1発目がカウンターなら連続技になる。しゃがみガードより立ち(歩き)ガードが重要なゲームだけに、相手にすればかなりイヤな技だろう。上の2つの技との2択攻撃で攻めたてたい。





立ち上がり途中の技

ターンハイキック

G＋★ 上 18



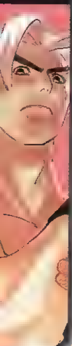
◀UDアップコンビネーション(P.44)など、様々な連係の最後に登場する、相手を浮かせるキックを単体で使うことができる。浮かせた後は当然空中コンボを狙えるぞ。

サテライトキック

G＋★ 上必 35



◀ガード不能技を除けば、単発では最大級の威力を持つ。しかしとっさに出すにはコマンドがそれに向かず、技自体出るのが遅いのが欠点だ。下段ガード後の反撃に使おう。



STEP 4

投げ技

三島の投げ技は投げ抜けポイントが遅い技が多く、抜けられやすいのが弱点。これを補うために、投げ抜けされにくいスピニングパイルを主力に使いたいところだ。この投げはアーミージャブ（P.48）よりも攻撃が速いため、ガード後の反撃にも適している。うまく使えない人や、コマンドミスで正面投げになった場合は、タワーブリッジを使えば比較的抜けられにくい。

ストレッチスルー

（相手の正面から）上 下 または　40





タワーブリッジ

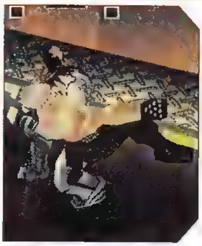
（相手の正面から）上 下 上→ または 上→　40





ネックラッシュ

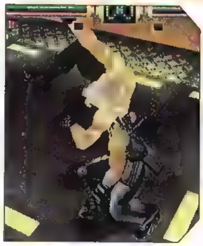
（相手の左面から）上 下 または　40

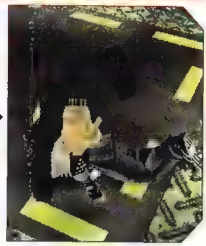




ムーンダイブ

（相手の左面から）上 下 または　40

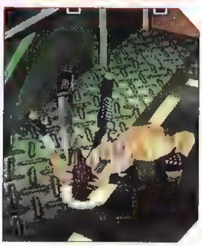




パワーアームスルー

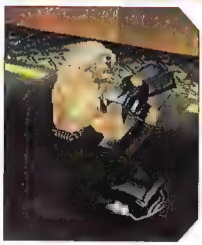
（相手の背面から）上 下 または　40

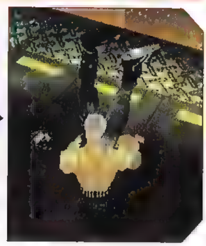




スピニングパイル

（相手の正面から）↻ 上 下 または ↻　60





STEP 5
必殺技

アームガンシリーズは頼りになる飛び道具なので、あらゆる場面でまんべんなく使っていけることだろう。対して、使い方次第で三島を強くも弱くもするのがプットマイン（以下地雷）だ。地雷はいつでもGボタンで発火できるので、相手のラッシュを止める時（自分も巻き込まれるが…）、倒れた相手を攻める時、相手を壁際に追いつめた時などなど、広く応用していける。

アームガン
必　ゲージ 31





ダブルアームガン
必 必　ゲージ 62

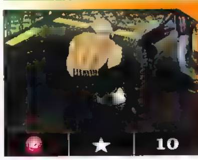
◀ボタンを押す時間が長いほど威力が増すガード不能の飛び道具だ。適当に使ってもかなり強いが、相手の起き上がりに使っておくと、とっさに緊急回避されない限りは確実にダメージを与えてくれる。また、相手が飛び道具を使った時の反撃技としても有力で、その際はダブルアームガンにするのがいいだろう。1発目で相手の攻撃を消し、2発目が当たるわけだ。

トリプルアームガン
必→　ゲージ 122



◀出るのが恐ろしく遅い技だが、出てしまえば効果は極悪。3発全部がホーミングするので、全部避けるのは不可能に近い。溜め時間は投げた後や浮かした後に稼ごう。

プットマイン
✚+必　G　ゲージ 35



◀足元に地雷を起き、Gボタンを押すことで好きな時に点火できる。また、放っておいても5秒後には自動発火する特殊な技だ。画面内に3個まで置くことが可能。

ローリングセットマイン
G→✚✚　必　G　ゲージ 35



◀地雷は前転中にも置くことができる。そうそう使う機会はないと思うが、自分が画面端に追いつめられた時に、この技を使いながら逃げ、相打ちを狙うのも1つの手だ。

グレネードスルー
G 必 必 または J 必　ゲージ 35



◀空中から相手に向かって手榴弾を投げる。これ自体に攻撃力はなく、相手に当たっても跳ね返るだけだが、投げてから1秒で爆発する仕組みだ。牽制向きの技と言える。

スイサイダルグレネーズ
フリー↑　必　ゲージ 60



◀四方に手榴弾を投げる豪快な技。この手榴弾は地雷ではないので、勝手に爆発してしまう。つまり自爆の可能性が高いので、使う時は必ずジャンプで逃げるようにしよう。

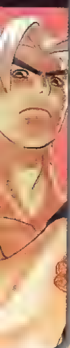
アームハンマー
（ゲージなし）必　ゲージ 0



◀必殺技ゲージが切れると、義手を使って殴りつける技になる。ディバイドタイル（P.49）とほぼ同じ技なので、その後の連携技はないものの、意外と使えたりする。

FOR BEGINNER 対戦攻略





リーチがあって反撃されにくい技が豊富なのが三島の特徴。そのため、密着したり離れたりするよりは、お互いのジャブが届かないくらいがベストな間合いだ。右にピックアップした6つの技は、どれもそんな少し離れた間合いで効果を発揮する。まずはヒット&アウェイで戦って、間合いと6つの技に慣れてきたら覚える技を増やしてバリエーションをつけていこう。



◀歩きながらハンマーソードで牽制、が基本。

最初に覚えたい技

上段	マッハパンチ	P.44
	ガン・ストレート	[illegible]
中段	ブレイクナックル	P.46
	ハンマーソード	P.47
下段	ヘルスピンエルボー	[illegible]
	ホーミングスライディング	[illegible]

基本戦法 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ ガードを固めさせて足元をすくえ

上段・中段攻撃に強力な技が多く、ガードしたまま移動できるこのゲームの性質上、防御はどうしても立ちガードが中心になってくる。そこで三島の狙いになるのが、マッハパンチなどで相手に専守防衛を強要し、動きが固まったところで下段を攻める戦法だ。特にヘルスピンエルボーが使いやすい。

ヘルスピンエルボー P.48



▲速い技を使って手数で攻め、相手に立ちガードを強要しよう。

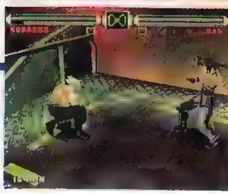


▲すると面白いようにヘルスピンエルボーが決まるようになる。

ゲージの使い所 ▶▶▶▶▶▶▶▶ 地雷で相手を混乱させよう

プットマイン(地雷)は汎用性が高く、三島で強くなりたいプレイヤーには必須の技。適当に置くだけでも相手には嫌なものだし、画面中央に置けば走り技の牽制にもなる。また、倒れた相手の近くに地雷を置き、離れた距離からトリプルアームガン(P.51)を溜める戦法が非常に有効だ。

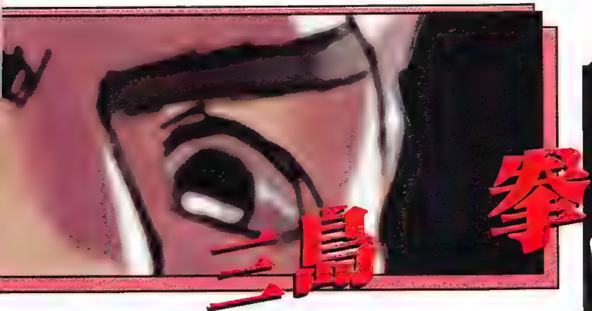
プットマイン P.51



▲地雷を置くだけでも、相手はラッシュをかけにくくなる。



▲体力に余裕がある時は相打ちにしてしまうのも1つの手だ。

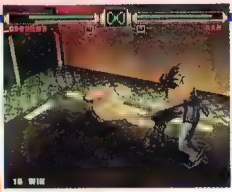


STEP UP!

ステップをからめた攻撃を覚えよう

ある程度操作に慣れてきたら、ぜひ覚えたいのがステップ技だ。三島のステップ技には弱い技は無いと言ってよく、あらゆる技がガード方向を迷わせる2択攻撃になっている。たとえばディバイドタイルは単体でも強い技だが、その後は中段・下段の両方に連係できるのだ。またゲーム中でも屈指の下段攻撃であるアビススピンは、強力なだけに相手も警戒するだろうが、そんな相手には同じモーションから出るウインド(ライトニング)ゴッドハンド(P.49)を出せばいい。ステップ技を使いこなすことが三島上達のカギと思っておこう。なお、ステップ技は前でなく、左右移動から出すのがポイントだ。

ディバイドタイル P.49



◀単体でも強いが、ここからの2択攻撃がとにかく使える。起き上がりを攻めるにも便利。

アビススピン P.49



◀下段技なのに2ヒットを期待できて合計ダメージ33、しかも倒れてしまう極悪な技。

瞬殺コンボ PREVIEW

相手を浮かせる機会が多い三島にとって、空中コンボは必須テクニック。お手軽に使えるものが多いので、初心者でもすぐに実戦投入できるだろう。

浮かせ技

UDアップコンビネーション(P.44)、ターンハイキック(P.48)がメイン。乱戦ではウインドゴッドハンド(P.49)が使える。



◀どの技で浮かせても追い討ちしやすいのが◎。

お手軽コンボ

最低でもライジングアッパー(P.46)を入れておこう。慣れてきたら、ワンツーキック(P.44)が高い確率で3発ともヒットする。



◀ワンツーキックは簡単コマンドで威力大。

強力コンボ

相手が壁際で浮いた時はぜひマッハパンチを狙いたい。間合い次第では5発以上入るのだ。拾うタイミングはできるだけ遅くしよう。



◀不安定要素が多いが最大ダメージ量が魅力。

YOYO YOKO

陽子の技

威力	速さ	使いやすさ
B	A	A

クセのない、あつかいやすい打撃技が中心の陽子。スピードが速く、接近戦で威力を発揮する。必殺技のヨーヨーは誘導性能が悪いので、やや使いにくい。密着しての接近戦が命だ。



STEP 1 基本技　上段技

捶突（すいとつ） 上　10 ▶ **水仙（すいせん）** 上 下　30



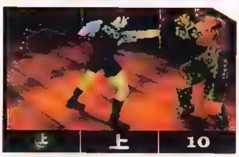
▶



◀捶突は上段判定のパンチ、水仙は上段パンチから下段判定の足払いへのコンビネーション。捶突から多くの技へ派生する。水仙の2発めの足払いは判定の出が遅いため、ガードされやすいので注意。

連捶天脚（れんすいてんきゃく） 上 上 上　44

▼連捶から派生するコンビネーションのひとつ。上段パンチ2発から、後ろまわし蹴りへつなぐ。3発とも上段判定なので、しゃがまれると当たらない。スピードも遅いので、多用は禁物だ。



▶

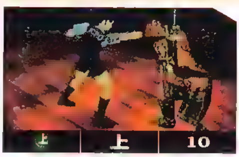


▶

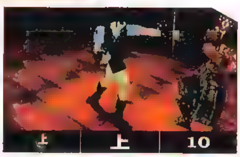


連捶旋払（れんすいせんばらい） 上 上 下　38

▼上段パンチ2発から、足払いへのコンビネーション。ジャスト技の仏罰降臨の3発めを失敗すると、この技になってしまう。3発めが下段判定なので、連捶天脚よりはいくらか当りやすい。



▶



▶



仏罰降臨（ぶつばつこうりん） 128

上 上 下 上 上 上 上 上 上 上 下 下



◀陽子の持つ唯一のジャスト技。3発め、6発め、11発めにジャスト入力がある。3発めはパンチを戻す途中で、6発めはキックを戻す途中で次のボタンを押す。11発めは、10発めの側転蹴り、満月が終わって着地した瞬間がジャストのタイミングだ。ジャスト以外の部分は早めにボタンを押そう。

螺旋蹴り（らせんげり） 18

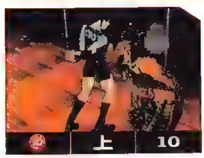
フリー 上



◀モーションの大きな回し蹴り。コマンドの方向によって回転の方向が違う。状況によって、左右を使い分けよう。インタラプトの直後に狙うと、軸をずらせるので効果的だ。

平手打ち（ひらてうち） 10

上 必



◀平手で相手の顔をはたく。上ボタンを押し、パンチが出る前に必ボタンを素早く押すと出せる。単発で使っても、それほど効果はない。そのまま喝入へ移行しよう。

喝入（かついれ） 50

上 必 上 上 上 上

▼平手打ちから派生する技。連続して5回、相手の顔をはたく。1発目と2発目、3〜5発目は連続してヒットするが、すべて上段判定のため、しゃがまれてしまうと当たらないので注意。





上 必 同時押し

砲矢蹴り（ほうやげり） 15
上必



◀小さくジャンプしての後ろ回し蹴り。中段判定なのでしゃがんでいる相手にも当たるが、その後の攻撃を続けにくい。相手がしゃがんで待っている時に狙ってみよう。

上 下 同時押し

満月（みちづき） 24
上下 または ＋



◀飛びあがって側転するようなモーションの蹴り技。中段判定のうえダメージもそこそこ多く、ガードされても反撃されにくい。少し離れた位置で出すと、使いやすい技だ。

下段技

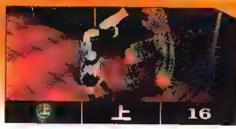
脛蹴り（すねげり） 10
下

▶

旋天連脚（せんてんれんきゃく） 26
下 上

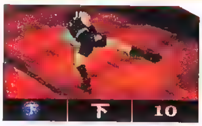


▶

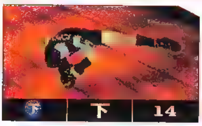


◀脛蹴りは下段判定の蹴り、旋天連脚は下段蹴りから上段蹴りへのコンビネーション。接近戦で不意をついて出すと、ガードされにくい。相手の攻撃の流れを止めるようにして使うと効果的だ。

二旋煩墜（にせんぼんつい） 44
下 下 上



▶

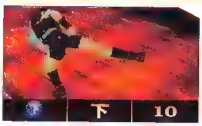


▶

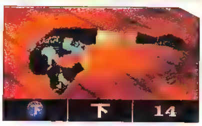


◀脛蹴りから足払い、後転しての蹴りへの連携技。2発めの足払いがガードされてしまうと、3発めの蹴りは出せないので注意しよう。

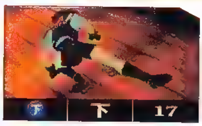
連旋払（れんせんばらい） 41
下 下 下



▶

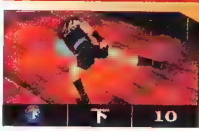


▶



◀脛蹴りから、2回の足払いへのコンビネーション。二旋煩墜と同じく、2発めの足払いがガードされると3発めを出すことはできない。

二旋還魂（にせんかんこん） 42
下 下 必



▶



▶



◀脛蹴り、足払い、アッパーのコンビネーション。3発めのアッパーを当てると、相手を大きく浮かせることができる。空中コンボのチャンスだ。

下 必 同時押し

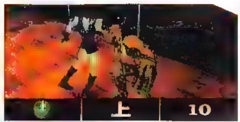
嘲り（あざけり） 1
下 必

▶

嘲り平手（あざけりひらて） 11
下 必　上

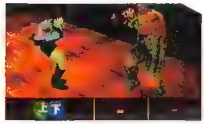


▶



◀嘲りは、手をうさぎの耳のように動かして相手を挑発する。攻撃判定はあるが、ダメージは小さい。嘲りの後の平手が当たると、相手をふき飛ばすことができる。

余裕（よゆう）
下 必　上 下　または　下 必　中



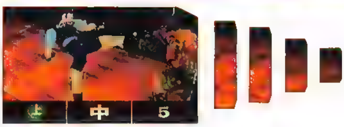
▶嘲りから、両手を後ろに組んでさらに挑発する。このモーションには、攻撃力はまったくない。使われるとかなり屈辱的。

STEP2 移動技　歩いての技

鬼子母神蹴り（きしぼじんげり） 35
6（→）　上　上　上　上　上　上



▶



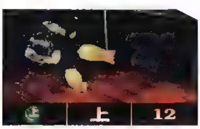
×5

◀中段判定の蹴りを6回続けて出す。途中でやめて、別の技へ移行すると効果的だ。単調な技なので、相手のインタラプトには十分に注意しよう。

走っての技

天地連脚（てんちれんきゃく） 22
✚　上　下

▼ジャンプしての回し蹴りから、手をついての足払いへのコンビネーション。モーションが大きく、ガードされやすい。



▶



天空三連脚（てんくうさんれんきゃく） 36
✚　上　上　上

▼走りながらジャンプし、空中で3回の蹴りを出す。一発でも当てれば、相手をダウンさせることができる。



流滑腿（りゅうかつたい） 10
✚　下



◀走りこんでのスライディングキック。遠い間合いからの不意打ちに有効だ。倒れている相手に当てることもできるので、追い打ちにも使おう。

石弓跳（いしゆみとび） 20
✚　上 下　または　✚　中

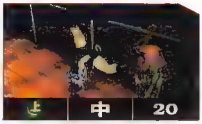


◀走りこんで、相手に体当たりする。当たれば相手を倒すことができるが、こちらも倒れてしまうので、技の後のスキが非常に大きい。



裏満月（うらみちづき） 20

⇔ ＋ 上



◀回避行動から、側転しての蹴りを出す。間合いを広げて必殺技を狙ってくる相手に対して使うと、効果的だ。

疾風月（しっぷうげつ） 18

⇔ ＋ 上



◀走って、大きく蹴り上げる。当たれば相手を浮かせることができるが、攻撃のリーチが短いので注意。かなり近づかないと当てることはできない。

STEP3 G J を使う技

G 同時押し

八分月（はちぶつき） 14

G 上



◀その場で蹴り上げる、走らない疾風月。当たれば相手を高く浮かせることができるが、モーションが大きく、外すとスキだらけになってしまう。

旋払（せんばらい） 18

G 下



◀相手の足元を払うように蹴る。近い間合いで不意に出すと、ガードされにくい。残念ながら、ヒットさせても相手を転ばせることはできない。

地旋飛翔脚（ちせんひしょうきゃく） 73

G 下 上 上 上 上

▼足払いから、連続蹴り上げへのコンビネーション。空中に浮かせた相手への追い打ちとしても使いやすい。2発めが当たれば、そのまま5発めまで連続してヒットさせることができる。



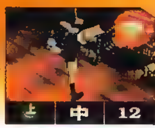
▶



▶



▶



▶



しゃがみ技

旋払（せんばらい） 18

G 下



◀立った状態でのG下とまったく同じ技。相手の上段攻撃をしゃがんでかわしつつ反撃するのに最適だ。ガードされるとスキが大きいので注意。

鷹落（たかおとし） 22

G 上

▼ジャンプしての二段蹴り。当てると、相手をダウンさせることができる。 使いやすい。



▶



ジャンプ技

陽昇蹴り（ようしょうげり） 15

G 上 必 または J 上



◀ジャンプして蹴り上げる。リーチが長いので、少し離れた位置から狙っていくといい。相手を浮かせることはできないが、ダウンさせられる。

迦桜羅蹴り（かるらげり） 22

G 下 必 または J 下



◀飛びあがって、側転しての蹴り技。相手をダウンさせることができるうえ、ダウンした相手への追い打ちとしても使える便利な技だ。

立ち上がり途中の技

三日月（みかづき）

G → ★ 上　18



◀その場で大きく蹴り上げる。当たった相手は高く浮いてしまう。浮かせ技の基本ともいえる、シンプルな技だ。他の技と組み合わせて使おう。

輪盤蹴り（りんばんげり）

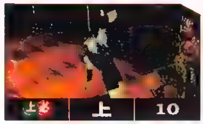
G → ★ G 上　18



◀スピードの速い、中段判定の後ろ回し蹴り。当てると、相手をダウンさせることができる。ガードされてもスキが小さく、反撃されにくい。

輪廻掌（りんねしょう）

G → ★ 上必　15



◀モーションが大きい、アッパー気味のパンチ攻撃。当てれば、相手を浮かせることができる。輪廻黄泉平坂へ移行することもできる。

輪廻黄泉平坂（りんねよもつひらさか）

G → ★ 上必 →　35



◀輪廻掌よりもさらにモーションが大きいアッパー技。こちらも相手を浮かせることができるうえ、相手はこの技をガードすることはできない。

ステップ技

九分月（くぶつき）

G ✚ ★ → 上　18



◀モーションの大きな、中段判定の蹴り。当てると相手をダウンさせることができる。ダウンしている相手への追い打ちとしても使える技だ。

献仏蹴（けんぶつしゅう）

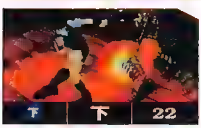
G ✚ ★ 下 → 上　20



◀ステップから相手方向へ踏みこみ、後ろ向きに蹴り上げる。スピードは速いが、相手をダウンさせることもできず、あまり威力も大きくない。

蹴鞠浮（けまりうき）

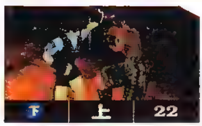
G ✚ ★ 下 → 下　22



◀ステップから相手方向に踏みこみ、足元を払うように蹴る。当てると相手をダウンさせられる、下段判定の技だ。献仏蹴との2択で使おう。

裏打・陽（うらうち・よう）

G ✚ ★ 下 → 上 下　22



◀左へ軸をずらしながら、回転して裏の平手打ちを出す。相手の技をかわしつつ攻撃することができるが、コマンド入力のタイミングが難しい。

裏打・陰（うらうち・いん）

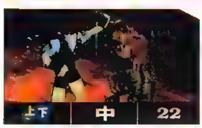
G ✚ ★ 下 → 下 上　22



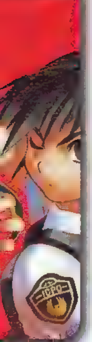
◀右方向へ軸をずらしながら、回転して裏の平手打ちを出す。裏打·陽とは逆方向へ移動する。状況と相手との位置関係によって使い分けたい。

裏打・半陽（うらうち・はんよう）

G ✚ ★ 下 → 上下 または ○　22



◀ほとんど軸をずらさずに、中段判定の平手打ちを出す。コマンド入力のタイミングが難しいわりには効果の小さい技だ。あまり使わない。



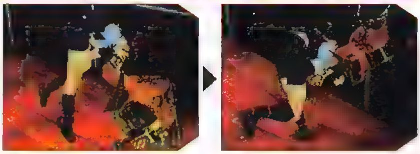
STEP 4

投げ技

陽子の投げ技は、当て身投げを含めると8種類ある。正面投げの幹落と合気は、技の後で相手との位置関係が変わるだけで、ダメージに差はまったく無い。左側面投げの霞と巻身刈首では、巻身刈首のほうがダメージは小さいが、スピードが速いので投げぬけが難しくなっている。**レバー1回転投げの平手首折はダメージが大きい**ので、ぜひともマスターしたい技のひとつだ。

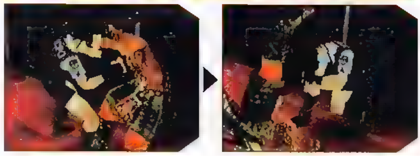
幹落（みきおとし）

（相手の正面から）G 上 下 または G 中　40



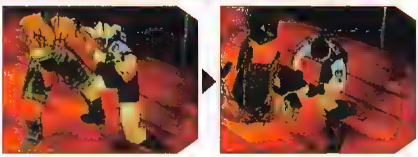
合気（あいき）

（相手の正面から）G 上 下 下→ または G 中 下→　40



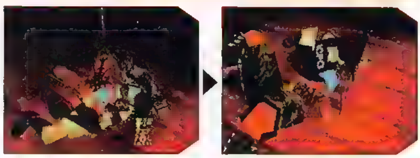
霞（かすみ）

（相手の左面から）G 上 下 または G 中　50



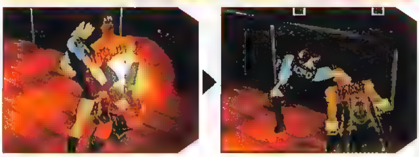
巻身刈首（けんしんかりくび）

（相手の左面から）G 上 下 上→か下→ または G 中 上→か下→　35



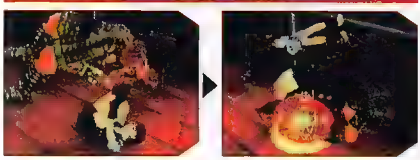
破顔刈首（はがんかりくび）

（相手の右面から）G 上 下 または G 中　40



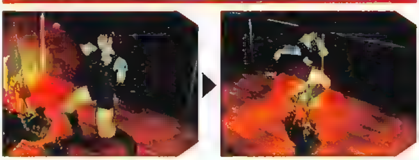
腕固背転落（うでがためはいてんらく）

（相手の背面から）G 上 下 または G 中　40



平手首折（ひらてくびおり）

（相手の正面から）↻ G 上 下 または G 中　60



当て身投げ（あてみなげ）

上 下 必 または 中 必　22


滑車投げ（左腕）


風車投げ（右腕）

当て身投げについて



腰椎折り（左足）



骨盤砕き（右足）

◀当て身投げは、相手の技によって4種類のモーションがある。ひとつのコマンドで、相手の技にあわせて自動的に技が変わる。相手の左腕での技を取ると滑車投げに、相手の右腕での攻撃を取ると風車投げになる。蹴り技では、左足の攻撃には腰椎折りで、右足での攻撃には骨盤砕きで反撃する。相手の技のモーションを覚え、うまく攻撃の合間に割りこんでいこう。すべての技に反撃できるわけではないので注意。成功すればそれなりのダメージを与えられるが、リスクも大きい。必殺技ゲージがあれば、インタラプトも選択肢に入れよう。

STEP 5

必殺技

陽子のトレードマークのヨーヨー攻撃がメイン。攻撃に、相手を引き寄せるのにと大活躍してくれるぞ。ただ、世界一周を除いた他の必殺技は、ヨーヨーを出しているうちは必殺技ゲージをどんどん消費していくので注意しよう。

鬼子母神式（きしぼじんしき）ヨーヨー

コマンド：必　ゲージ：[illegible]



★　4〜20

◀ヨーヨーを相手めがけて投げる、シンプルな必殺技。誘導性能は低いが、相手を引き寄せることができる。ダウンした相手にも当たる。離れて当てるほど威力が大きい。

ビー玉（びいだま）

コマンド：C 必 必　または　J 必　ゲージ：40

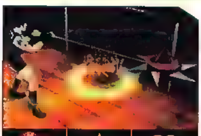


★　20

◀3個のビー玉を投げる。直接当ててもダメージは無い。ビー玉をふませるとダウンさせることができるが、自分がふんでも転んでしまうので注意。

成敗（せいばい）

コマンド：必→　ゲージ：55



★　30

◀ヨーヨーを振り回し続ける。ため時間は長いが攻撃範囲が非常に広く、強力だ。必ボタンで、振り回すのを中断することもできる。

狂犬の散歩（きょうけんのさんぽ）

コマンド：必→下→　ゲージ：[illegible]

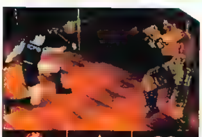


★　20~75

◀ヨーヨーを地面にたらす。移動すると、ヨーヨーは少し遅れてついてくる。ヨーヨー部分には攻撃判定があり、必ボタンを押している時間が長いほど威力が大きい。

世界一周（せかいいっしゅう）

コマンド：フリー↑ 必　ゲージ：30



★　20

◀ヨーヨーを振り回す。糸の部分に攻撃判定はないので、相手との距離が近い時は当てにくい。当てても相手を引き寄せることはできない。

平手打ち（ひらてうち）

コマンド：（ゲージなし）必　ゲージ：0



上　10

◀ゲージがないときは、ヨーヨーを使わずに平手打ちをする。当たると、相手をダウンさせることができる。嘲り平手(P.57)と効果はほぼ同じだ。

対戦攻略

FOR BEGINNER



陽子にはクセのないスタンダードな技が多くそろっているので、初心者でも扱いやすいキャラだと言える。攻撃判定を上下に揺さぶる技を使えるようになれば、そこそこ強くなれるだろう。まずはスピードの速いパンチからの連係と、近距離でガードされにくい下段からの連係を覚えよう。必殺技の誘導性能がよくないので、できるだけ接近戦に持ち込むのがポイントだ。



◀ほぼ密着の状態が、陽子の得意な間合いだ。

最初に覚えたい技

上段	連捶旋払(れんすいせんばらい)	P.54
上段	仏罰降臨（ぶつばつこうりん）	P.55
中段	満月（みちづき）	P.56
中段	鬼子母神蹴り（きしぼじんげり）	P.57
下段	二旋煩墜（にせんぼんつい）	[illegible]
下段	地旋飛翔脚(ちせんひしょうきゃく)	[illegible]

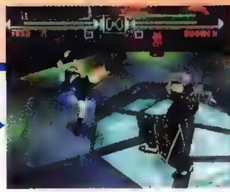
基本戦法 ▶▶▶ 近くに寄って手数で押せ

陽子は、とにかく接近戦。間合いが離れてしまうと、思うように技を組みたてられなくなってしまう。連続技を途中で止めて別の技へ移行するなどの工夫をして、できるだけ相手の近くにいられるようにしよう。近い間合いでは、中段判定の技と下段判定の技で上下に揺さぶりをかけるようにする。

仏罰降臨



▲ジャスト技の仏罰降臨が使えると攻めの幅を広げられる。



▲最後まで出さず、途中で別の技へ移行すると効果的だ。

P.55

ゲージの使い所 ▶▶▶ 相手の動きを止めるのが基本

陽子の必殺技は、他のキャラの技に比べて誘導性能が悪く、遠い間合いでヨーヨーを当てるのは難しい。ゲージは主に、中間距離で相手の攻撃を止めるのに使うか、逃げる相手を引き戻すのに使う。間合いが広い時は、ビー玉を投げるのもいいだろう。ビー玉は画面内に最高で4個まで出せる。

狂犬の散歩

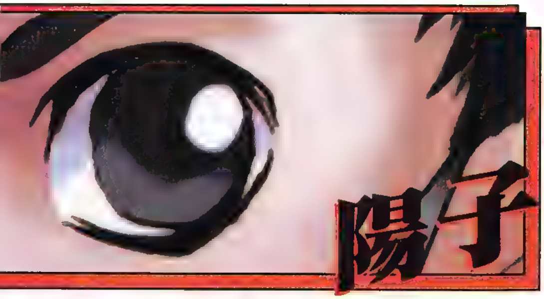


▲狂犬の散歩は、出しているだけでも近づかれにくい。



▲ダウンした相手への追い打ちに使えることを覚えておこう。

P.61



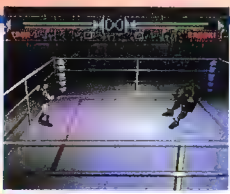
陽子

STEP UP!
いかにヨーヨーを使うか

ヨーヨーを当てると、相手を自分の方に引き寄せることができ、接近戦に持ちこみやすい。また、ヨーヨーはガード不能なので、中間距離で相手の動きを止めるのにも使える。ヨーヨーを使いこなせるかが陽子上達のカギと言えるだろう。しかし、接近戦の時は、ヨーヨーを使うと攻撃判定が出るまでに時間がかかるので、その間に攻めこまれてしまう。相手が間合いを広げようとした時や、ダウンしたところへ鬼子母神式ヨーヨーを狙おう。ダウンした相手も引き寄せることができるので、攻め続けることが可能だ。

必殺技の成敗を出すことができたら、糸には判定がないので、相手から離れるように動こう。

鬼子母神式ヨーヨー P.61



◀倒れている相手に当てても、むりやり起こして引き寄せることができる。

成敗 P.61



◀糸の部分に攻撃判定がないので、当てるのはなかなか難しい。使いどころに注意。

瞬殺コンボPREVIEW

ガードを上下に揺さぶる多彩な打撃技で、相手を追いつめていこう。攻撃の手を休めずに攻め続け、相手の反撃をつぶして手数で勝負をかけろ。

浮かせ技

三日月(P.59)や疾風月(P.58)など、接近戦での浮かせ技は多い。うまくガードを揺さぶれば、浮かせ技を当てるのも難しくはない。



◀浮かせた後、簡単に拾える技が意外と少ない。

お手軽コンボ

ジャスト技の仏罰降臨(P.55)と、上段と下段の攻撃が入った連捶旋払、旋天連脚(P.56)などを組み合わせよう。連続技を途中でやめ、次の技を狙え。



◀細かい技を連続して出し、手数で圧倒するのだ。

強力コンボ

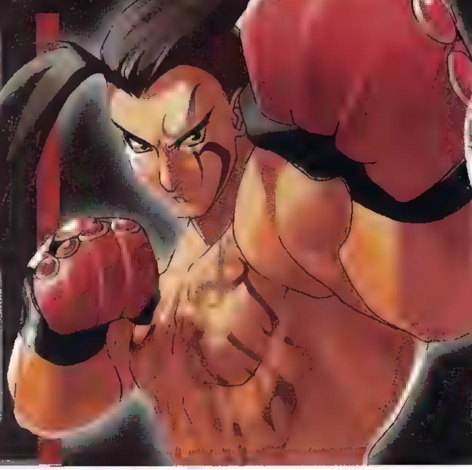
ヨーヨーを使って相手の動きを止め、連続技を狙う。ガードされて間合いが広がったら、ヨーヨーで相手を引き戻して接近戦に持ちこもう。

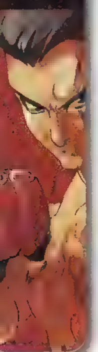


◀間合いが開いたらヨーヨーで引き戻せ。

NASEEM

ナジームの技





威力	速さ	使いやすさ
B	A	C

キックボクサーのナジームは、非常に豊富な派生技とトリッキーな移動が特徴的だ。無数の連携の中から、状況にあった技を即座に出せるかが勝負。攻めのリズムに変化を持たせよう。

ナジームのコマンド中表記について

ナジームの技は多数の技から特定の技へシフトするものが存在する。コマンド表の右の部分にそれぞれ△、Ⓐ、Ⓑと記号がある技は、そのコマンドを入力したあと、さらに別の技へと連続してシフトすることが可能になっているのだ。シフトを全部覚えるのは至難の技だが、ナジームをマスターしたいのであれば、これらのシフトはすべて覚えていくようにするといいだろう。



◀技表ではここで終わりになっているが…



▶シフト技なら[illegible]別の技へ[illegible]

コマンド中の表記説明

△へ　コマンドの最後に△印がついた技は△技につなげられる（△技はそれ単体でも使用可能）

Ⓐへ　Ⓐインドラルート(P69)という特殊連係につなげられる

Ⓑへ　Ⓑガドリングルート(P69)という特殊連係につなげられる

シフト技の詳細はP69を参照してね！

STEP 1 基本技

上段技

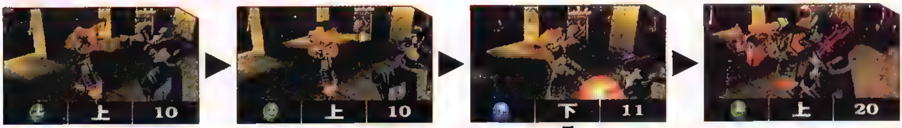
ジャブ 10
上（△へ）

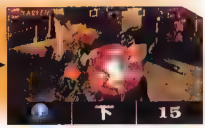
ダブルジャブ 20
上 上（△へ）

▲攻撃の基本となる、上段攻撃。ここからさまざまな連係へシフトできる。ジャブ単発で使う必要はあまりなく、相手の攻撃の途中に割りこんだり、牽制に使う程度だ。ダブルジャブもジャブと同様に、相手の攻撃の流れを止めて反撃するのに使える。優勢時にはダブルジャブで止めず、そのままボーンブレイクコンビネーションやボディブレイククラッシュといった、手数の多いコンビネーションにシフトした方がいいぞ。詳細はP.70参照。

シザークラッシュコンビネーション 51
上 上 下 上

▼下段判定のローキックへつなぐコンビネーション。立ちガードされても、3発目の蹴りを当てやすい。しゃがまれると当たらないので、別の技へシフトしよう。





シザーコンビネーション 46
上 上 下 下

▶シザークラッシュコンビネーションの4発目のハイキックを、下段判定のローキックにしたもの。

ボーンクラッシュコンビネーション 65
上 上 上 下 上

▼シザークラッシュコンビネーションのパンチを一発増やしたもの。3発目のキックが中段判定になっているので、途中で相手にしゃがまれてもヒットさせられるのが特徴だ。





ボーンブレイクコンビネーション 60
上 上 上 下 下

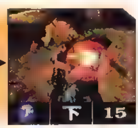
▶ボーンクラッシュ〜の5発目を、下段にしたもの。他のコンビネーションとあわせ、ガードを上下に揺さぶろう。

ボディブレイククラッシュ 80
上 上 上 上 下 上

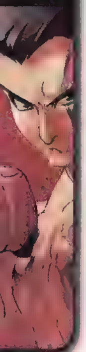
▶パンチ2発から、中、中、下、上段の4発キック。ガードは上下に振られるが単調。インタラプトされやすいので注意。



ボディブレイクショット 75
上 上 上 上 下 下



▶ボタンの上下で自在にガードを揺さぶる連係技を出せるが、打撃のタイミングが一定なので反撃もされやすい。



ブレイクコンビネーション　41

上 下 上

▼ジャブから派生するコンビネーションのひとつ。2発目の下段キックは、スピードがそこそこ速い。

クラッシュコンビネーション　36

上 下 下

▼短いコンビネーションは、特にインタラプトを狙っている相手のタイミングをずらすのに有効だ。



ハーフキリング　47

上 上 上



◀上段、中段、上段のパンチのコンビネーション。技のタイミングが他の連係と微妙に違うが、すべて立ちガードで防がれてしまう。あまり使う機会はないだろう。

ライトソーク・クラブ　20

上

レフトソーク・クラブ　20

上



◀▶軸をずらし、大きく回りこんでの肘での打撃技。方向キーを回転させる方向によって、回りこむ方向が変わる。タイミングや相手との位置関係によっては相手の攻撃をかわしつつ反撃したり、相手がガードできない位置からの攻撃になるので、ぜひともマスターしておきたい技のひとつ。インタラプト直後の密着状態での混戦時などに狙うと意外な位置から攻撃できてより効果的だ。



ハイスピンキック　18

上

▼中段判定のハイキック。方向キー1回転コマンドは受けつけが非常にシビアで、他の技になりやすいので注意しよう。

ハリケーンスピンキック　90

上 上 上 上 上

▼ハイスピンキックから、連続して蹴りを出す。最初のハイスピンキックが相手に届かないと、技を出すことはできない。



ハリケーンコンビネーション　32

上 上 上 Ⓑ

イーグルコンビネーション　62

上 上 上 上 上 上 Ⓐか Ⓑ

▲ジャブからジャスト技へと派生するコンビネーション。技のあと、ガドリングルートやインドラルートへさらにシフトすることができる。あまり長い連係技は、インタラプトで止められやすい。途中でやめて、別の技へ移行するのもいい作戦だ。詳細はP.70。

スネーククキラー 55

上 上 上 上 下

▼上段のパンチからはじまり、中段、下段へとつなぐコンビネーション。さらに長いコンビネーションもあるが、インタラプトのリスクを考えると、短い連係をいくつもつなぐ方がいい。



ベアー・ファング 83

上 上 上 上 上 上

▼すべて上ボタンだけで出せるコンビネーション。下段判定の技がひとつも含まれていないので、ヒットさせるのは難しい。相手を追いつめたい時に使って、端に押しこんでやろう。



ベアー・クロウ 85

上 上 上 上 上 下 下

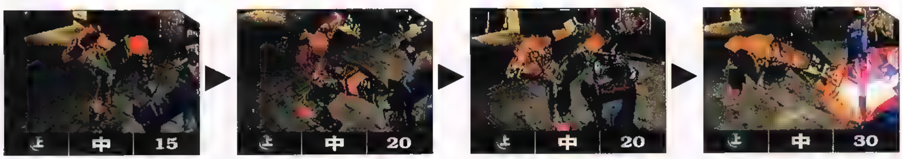
▶ベアー・ファングの後半の技を下段判定にしたもの。ベアー・ファングとあわせて2択を仕かけよう。技をくり出すタイミングが一定のため、ややインタラプトされやすい。



ブレイズ・ア・ゴッド 155

上 上 上 上 上 下 上 上 上 上

▼ナジームの持つ単体のコンビネーションの中でもっとも手数が多いブレイズ・ア・ゴッド。手数が多いわりには、あまりガードを上下に揺さぶることはできない。相手を端に追いつめた時などに使うと、インタラプト以外では反撃を受けにくいので便利だ。



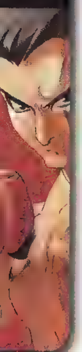
上 必 同時押し

ハンマーナックル 22

上必

▶上から下へ、振り下ろすようなモーションのパンチ攻撃。攻撃判定の発生までのスピードはそこそこ速く、ヒットすれば相手をよろめかせることもできる。





下段技

ローキック 11
下

▶上段攻撃のジャブと同様に、豊富なシフト技へのきっかけとなる重要な技。単発で使って相手の動きを止めてもいい。



シザーキック 31
下 上

▶下段蹴りから上段蹴りへのコンビネーション。1発目をガードされてしまうと、2発目の上段も避けられやすい。

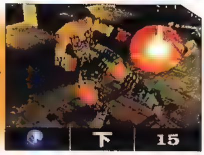




ダブルローキック 26
下 下

▶下段判定の攻撃2回のコンビネーション。2発目が当たると相手をよろめかせられるぞ。





★シフト技

単体でも、他の技からのシフト技としてでも使えるのがこれらの技だ。詳しくは次ページからはじまるシフト技解説を見てほしい。

サイドワインダーコンビネーション 21
△ 下 上 (Ⓑ)

スワローコンビネーション 31
△ 下 上 上 (Ⓑ)

フェニックスコンビネーション 46
△ 下 上 上 上 (Ⓐか Ⓑ)

トマホーク・ピンポインツ 74
△ 下 上 上 0 上 上

トマホークコンビネーション 63
△ 下 上 上 0 上 1 上 (Ⓐか Ⓑ)

上 下 同時押し

ジャンピングニー 25
上下 または ♥



◀ジャンプしてのひざ蹴り。攻撃判定が出るのは速いが、モーションが大きい。ガードされてしまうと、ほぼ確実に反撃を受けてしまう。使いどころに注意しよう。

ハリケーンストレート 30
上下必 または ♥必



◀回転しながらパンチをはなつ。非常にモーションが大きく、技が出るまでに時間がかかる。ダメージはそこそこ大きいが、ヒットさせるのは難しい。

これでバッチリ！

ナジームのシフト技解説

シフト技は、連係技からほかの連係技へ移行するというもの。別のキャラにはない、バリエーションに富んだ攻撃をすることができるのだ。ぜひすべてのシフトをマスターしておこう。

おおまかなシフトの流れ

分かりにくいナジームのシフト技の流れを大ざっぱにつかんでもらうため、簡易チャートをのせてみたぞ。

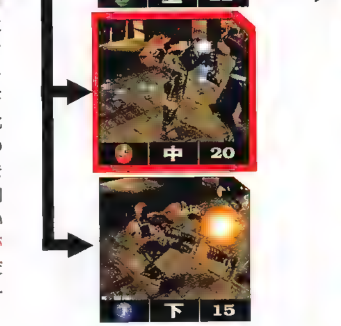
△へつながる技	△技	シフト	特殊連係技
ジャブ ダブルジャブ	△技 〔ここが起点でもOK〕	→	Ⓐインドラルート Ⓑガドリングルート

特殊連係技

A インドラルート

B ガドリングルート



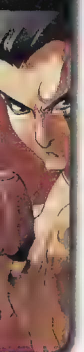




▲下段キックから派生する特殊連係技。色々な技からここへシフトすることができる。下段と上段を出すのは比較的簡単ではあるものの、やはりダメージを与えるとなると中段判定のジャスト技がいいだろう。タイミングがシビアなのがネックだが、ぜひともマスターしたい技だ。

▲ガトリングルートよりも手数は多いが、技を出せる条件がやや厳しい。1発目の上段パンチが相手に届かないと、次の技を出すことはできないので注意しよう。また、クラッシュブーメラン、トマホークコンビネーションからインドラルートに派生した場合、1発目の攻撃力が15になり、そこから先へはつながらないぞ。

シフト技分岐表は
次ページ



シフト技分岐

ナジームには、非常に多くの技にシフト分岐ポイントがある。ある技から別の技へシフトで移行することによって、相手に次の技をさとられにくくできる。よりガードしにくい技の組みたてを考え、相手の裏をかくように攻撃しよう。技のタイミングが単調になりやすいので、インタラプトには充分に注意したい。

ジャブ 10
上 (△へ)

▶ボーンクラッシュコンビネーションやボディブレイククラッシュといったさまざまな技へのきっかけとなるジャブやダブルジャブからは、サイドワインダーコンビネーションやフェニックスコンビネーションといった下段キックの連係技へシフトすることができる。非常に選択肢の広い技だ。攻撃のきっかけとなる技だけに、大事に使っていきたい。

ダブルジャブ 20
上 上 (△へ)

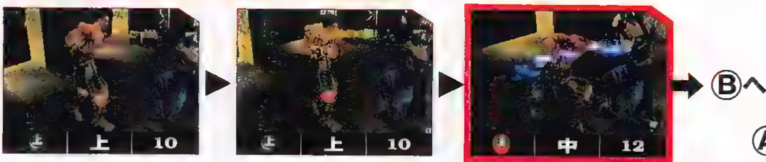


△技以外でⒶⒷ連係につなげる技

ダブルジャブのあと、ジャスト入力で上攻撃を出すことにより、さらに攻撃の幅を広げることができる。そこから、さらに別の技へシフトも可能だ。ぜひともマスターしておきたい。

ハリケーンコンビネーション 32
上 上 上 Ⓑへ

▼上段攻撃のダブルジャブから、ジャストで上段攻撃を出す。さらに、スネークキラーやベアー・クロウなどにシフトできる。相手のインタラプトのタイミングをずらすのにも使えるだろう。



イーグルコンビネーション 62
上 上 上 上 上 (ⒶかⒷへ)

▶攻撃判定が上段と中段のコンビネーション。下段判定の技が入るものとあわせて使い、ガードを揺さぶろう。あまりしつこく使っていると、インタラプトの絶好の的となってしまう。ひとつの技ばかりにこだわらないように。



クラッシュブーメラン 27
(相手方向に) 上 上

▶しゃがみ状態から方向キーを入れると、ナジーム独特のステップが発生する。その状態から攻撃することで、中段パンチを2発放つ技。この技からインドラルートとガドリングルートにつなげるので、狙う価値は大いにある。



サイドワインダーコンビネーション 21

△ 下 上 (Ⓑへ)

▼下段判定のローキックから、ジャストで上段判定の技へ。ローキックからも、ジャブと同様にさまざまな技へシフトできる。サイドワインダーコンビネーションは、そのひとつだ。

スワローコンビネーション 31

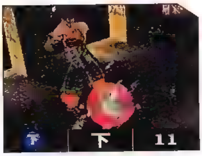
△ 下 上 上 (Ⓑへ)

▼サイドワインダーコンビネーションから、さらに上段判定の技へ。ここから、まだフェニックスコンビネーションへシフトできる。相手の状況によって使い分けよう。

フェニックスコンビネーション 46

△ 下 上 上 上 (Ⓐか Ⓑへ)

▶ローキックからのジャストでの技の最終形のひとつ。下段判定の蹴りから、上段判定の技を3回出す。最初の1発をガードされてしまうとあとの技は空振りし、当たったとしても、上段攻撃はほぼガードされてしまう。他の技からのシフトとして使う機会の方が多いだろう。また、ここからもさらに別の技へ移行できるが、インタラプトの危険性を考えると、あまり長いコンボは実用的でない。





Ⓑへ



Ⓑへ



Ⓐへ Ⓑへ

トマホーク・ピンポインツ 74

△ 下 上 上 中 上 上

▶下段判定の蹴りから上段判定のパンチへ。さらに中段、上段と続くコンビネーション。ジャブからトマホーク・ピンポインツへシフトすることもできる。コンビネーションの途中の下段キックは、比較的当たりやすい。





トマホークコンビネーション 63

△ 下 上 上 中 上 下 上 (Ⓐか Ⓑへ)

▶攻撃判定はトマホーク・ピンポインツと一緒だが、出す技とタイミングが違う。ガードのタイミングがずれるので、インタラプト対策として使える。ここからさらに、下段キックなどの技をつなげることが可能だ。



Ⓐへ

Ⓑへ

シフト技講座

ナジームのシフトはバリエーションに富んでいる反面、必ずといっていいほどジャストフレームが絡む。まず、技を確実に出すためには、なんといってもこのジャスト技をマスターすることが第一だ。ジャストの特徴として攻撃がヒットした瞬間にボタンを押すパターンのものと、攻撃や移動モーションの一瞬の変化した瞬間にボタンを押すのがある。これらを見極めてシフトをつなげよう。



▲技の変化やつながりをしっかり見極めて…。



▲確実にシフトを出せるようにしておこう。



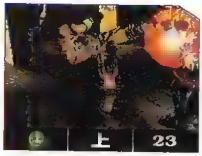
STEP2 移動技

歩いての技

ハイキックショット 23

G → 上

▶ごく普通のハイキック。上段判定なので、単発で使っても滅多にヒットすることはないだろう。使う機会は少ないが、歩き中の技は他にないので、一応は覚えておくべき。



走っての技

トリプルデスハンマー 66

→ 上 上 上 上

▼走りながらのパンチ技のコンビネーション。技をくり出すタイミングが一定なので、インタラプトされやすい。ガードされてしまったら、無理に最後まで技を出す必要はない。



▶



▶

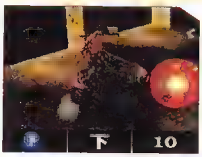


▶



スライディング 10

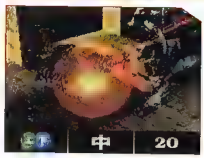
→ 下



◀走りこんでのスライディングキック。攻撃のリーチはあるが、技を出したあとの硬直時間が長めなので、多用は禁物だ。遠い位置からの不意打ちとして使うようにしよう。

クロスアタック 20

→ 上下 または →



◀走り状態から、体ごと飛びこむ。スライディングが下段判定なのに対し、こちらは中段判定だ。スライディング同様、技のあとのスキが大きい。

バックターンキック 20

→ G 上

▶走り状態から、回避行動を出し、両足で蹴る。相手の必殺技をかわしつつ攻撃することができるぞ。

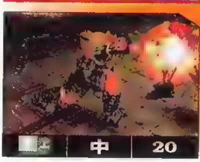


STEP3 G J を使う技

G 同時押し

ブレイクストレート 20

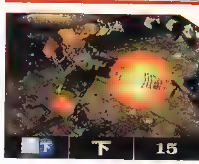
G 上



◀低い体勢になり、かがんだ状態からボディを狙うパンチ攻撃。一瞬だけだが、相手をよろけさせる効果を持っている。中段判定で、なかなか使いやすい技だ。

ハリケーンローキック 15

G 下



◀小さく一回転してから、下段判定のローキックを出す。ヒットしても、相手をダウンさせられない。攻撃判定の発生までの時間が長いので、使う機会は少ない。

ジャンプ技

スカイキック
G 上 必 または J 上　15



◀中段判定の技。小さくジャンプして、相手を蹴り上げる。ジャンピングニーとよく似た技だ。攻撃判定の出は速いが、なかなか当たらず、使う機会は非常に少ない。

スパニッシュ・キャッスルマジック
G 下 必 または J 下　30



◀体をひねりながらジャンプして、浴びせ蹴りを出す。モーションが大きいがリーチが長く、中間距離から狙うと使いやすい。ダウンした相手にもヒットさせられる。

しゃがみ技

ニーアタック
G 上　13

トリプルニーアタック
G 上 上 上　48



▶



▶



◀しゃがんだ状態の低い姿勢から、ひざ蹴りを出す。トリプルニーアタックの3発目が当たれば相手を浮かせられるが、追い打ちは間に合わない。

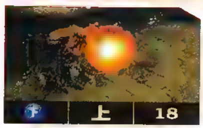
ステップ技

クラッシュフック
G ✚ ★ 下 上　20



◀ステップの低い体勢から、ボディブローを出す。コマンドは複雑だが、攻撃判定の出は速い。相手をよろけさせることもできる。

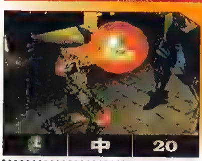
ローブーメランフック
G ✚ ★ 下 下　18



◀相手の足元をすくうような低いパンチ。当たれば、相手をダウンさせることができる。クラッシュフックとあわせて2択攻撃を仕かけよう。

立ち上がり途中の技

ロケットアッパー
G ★ 上　20



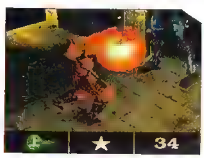
◀低い姿勢からのアッパー。ヒットさせると相手を浮かせることができ、追い打ちも可能だ。コマンドの入力がやや難しいが、それに見合った効果はある。

ドリルキック
G ★ G 上　18

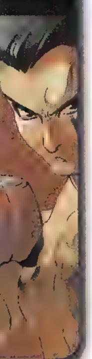


◀しゃがみ状態から、立ち上がっての後ろまわし蹴り。当てれば相手はダウンするが、狙ってこの技を使うという機会は少ないだろう。

フィニッシュアッパー
G ★ 上→　34



▶ロケットアッパーから派生する、ガード不可能なアッパー。相手を高く浮かせることができる。技が出るまでの時間が長いので、攻撃をつぶされないように注意したい。



レフトブーメランフック
(自分から見て左側に) 上 — 17

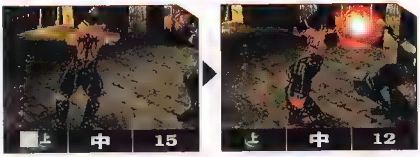
レフトブーメランアッパー
(自分から見て左側に) 上 上 — 38



◀しゃがみ状態から方向キーを自分の左腕側に入力する、かなり特殊なコマンドの技。相手をまわりこむように動き、中段判定のパンチ攻撃を出す。レフトブーメランアッパーは、レフトブーメランフックのあと、さらに中段判定のパンチ攻撃を出す。これらの技を狙うよりは、より派生技が多いライトブーメランフックを狙う方がいいだろう。

ライトブーメランフック
(自分から見て右側に) 上 — 15

リトルウイング
(自分から見て右側に) 上 上 — 27



◀レフトブーメランフックとは逆方向、方向キーを自分の右腕側に入力し、レフトブーメランフックとは逆方向に相手をまわりこむように動く中段判定のパンチ攻撃。ここからさらに、上段判定のリトルウイングや、中段判定のクラッシュブーメランを出すことができる。コマンドは複雑だが、うまくまわりこめばガードできない位置からの攻撃となる。

クラッシュブーメラン
(自分から見て右側に) 上 上 (Ⓐか Ⓑへ) — 27

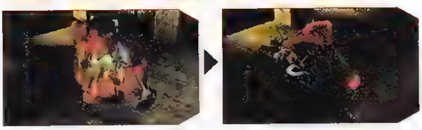
◀相手をまわりこむように動くライトブーメランフックから、さらに中段判定のフックを出す。ここから、ガトリングルートやインドラルートへ移行することができる。詳しくはP.69～P.71を参照のこと。

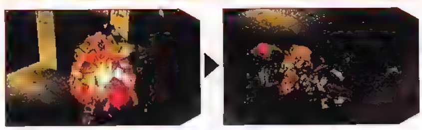
STEP4 投げ技

ナジームには非常に豊富な打撃技のコンビネーションはあるものの、攻撃のリズムが単調になり、インタラプトなどを狙われやすい。リズムを変えるためにも、**不意をついての投げ技が有効**となってくる。

ニーブレイク
(相手の正面から) 上 下 または 中 — 40

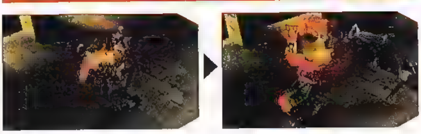
アームロックホールド
(相手の正面から) 上 下 上→ か 下→ または 上→ か 下→ — 40

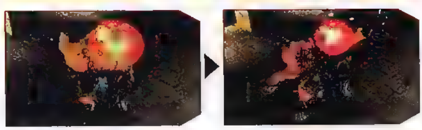




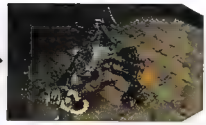
アームロックエルボークラッシュ
(相手の左面から) 上 下 または 中 — 40

アームロックシザーブレイク
(相手の右面から) 上 下 または 中 — 40





バックローリングクラッシュ
(相手の背面から) G 上下 または G 必 — 40

ニーブレイクワン
(相手の正面から) ○ G 上下 または G 必 — 20

ニーブレイクツー
(ニーブレイクワン中に) G — 40

トゥー・ハイ
(ニーブレイクツー中に) G — 80

▼方向キー1回転投げのニーブレイクワンから、ボタンを押すことによって追加攻撃を入れることができる。成功すればダメージは大きいが、投げ抜けのポイントも増えてしまう。





◀ニーブレイクツーのあと、さらに追加打撃を入れる。成功すればダメージは大きいが、投げ抜けされてしまうと圧倒的に不利な位置関係に。

STEP 5

必殺技

ナジームの必殺技は**発射までのスピードが非常に速く**、若干スウェーした状態で発射準備をするので、**相手の攻撃につぶされにくい**。また、コマンドによって上下の打ち分けも可能だ。接近戦でいきなり飛び道具を出すといった使い方も可能だろう。ため撃ちのデスペレートファイヤーは、2発の飛び道具が同時に発射される。発射までの性能がいいぶん、誘導性能は低い。

デスファイヤー
必 — ゲージ 40



◀必ボタンの直後に上ボタンで上方に、下ボタンで地面を這うようにファイヤーを発射できる。発射後に方向キーで軌道修正も可能だ。

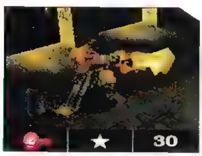
ルーズ・ブーティ
(ゲージなし) 必 — ゲージ 0



◀リーチの長い、中段判定のキック。そこそこダメージも多く、使いやすい。
ゲージがなくなってしまったら、通常技のひとつとして使おう。

デスペレートファイヤー
必→ — 105

▶2発のデスファイヤーを発射する。ため時間が長く、ゲージの消費量も多いわりには効果が小さい。デスファイヤーを何発も撃った方が効果的だといえる。





FOR BEGINNER 対戦攻略



ナジームの技はシフトも含め出すことが難しいものが多い。しかし、シフト技が出せないと、攻撃のバリエーションが単調になり、インタラプトや、すばやい技で反撃されやすくなってしまう。ナジームは手数の多さで相手を翻弄することができるキャラなので、ぜひ、シフト技を身につけ、攻撃にバリエーションをもたせたうえで、対戦に挑むようにしよう。



◀攻撃が単調にならないように気を配ろう。

最初に覚えたい技

上段	ダブルジャブ	[illegible]
上段	ボディブレイククラッシュ	[illegible]
中段	クラッシュブーメラン	P.74
中段	ロケットアッパー	P.73
下段	サイドワインダーコンビネーション	[illegible]
下段	ダブルローキック	[illegible]

基本戦法 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 下段から中段につながる技で攻める

上段技の多いナジームは下段ガードされてしまうと、あっさり反撃を受けてしまいがちになってしまう。そこでナジームの技で下段から中段技につながるガドリングルートをうまく使っていくのだ。単体で使っても、連係技からのシフトとして使っていくことで、その効果を発揮できるだろう。

ガドリングルート P.69



▲下段技からのジャスト上で出せる技。シフト可能。



▲連係技からのシフトでも、絶大な効力を発揮するぞ。

ゲージの使い所 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 中間距離で使っていこう

ナジームの通常技は中段開始で始まるものは少なく、単調になりがちの部分がある。ここで、必殺技の発生時間の速さを利用すれば、こちらからの連続技ラッシュの合間をぬってガード不能の必殺技を決めることができる。相手との距離が少しでも離れたら必殺技を出したり、通常技で牽制しよう。

デスファイヤー P.75



▲連係技で押しつつ、距離が開いたら必殺技を出すと…



▲面白いように決まる。あまり単調にはならないように。



STEP UP! シフト技で押しまくれ

数多くのシフト技を持つナジームは接近戦に持ちこんでラッシュで押していく戦法が魅力的。ダブルジャブやクラッシュブーメランからのシフト技や、Gボタン押しっぱなしのノーガード戦法を利用して敵の上段攻撃を空振りさせながら、ラッシュを決めていくようにしよう。また、防戦一方になった相手にはつかんでからの打撃や、投げ、必殺技なども有効だ。そして、打撃技にバリエーションを持たせるためにも、ガドリングルートやインドラルートにシフトするジャスト技は全て使えるようにしておきたい。全部を使いこなせるようになるにはかなりのテクニックを要するが、対戦の面白さが増すだろう。

トマホークコンビネーション P.71



◀ジャスト技からシフトできる技をピックアップして、意欲的に使っていこう。

ダブルジャブ P.65



◀ダブルジャブなどの細かい技で、相手に反撃のスキを与えないことも大事。

瞬殺コンボ PREVIEW

浮かせ技に乏しいもののお手軽コンボと強力コンボは豊富だ。ここでは使いやすさを考慮した技を紹介しておこう。

浮かせ技

ナジームの代表的な浮かせ技といえば立ちあがりからの上で出すことができるロケットアッパーだ。うまくコンボを叩きこもう。



◀カウンターヒットから空中コンボを狙おう。

お手軽コンボ

出しやすく強力なお手軽コンボといえば、走りからのトリプルデスハンマー（P.72）がよい。1～2発目にディレイもかかるので、かなり重宝する。



◀コマンドも簡単で威力もあるこの技はオススメ。

強力コンボ

手数だけでいうなら、イーグルコンビネーション（P.66）からの、インドラルートがオススメ。決まれば相手を瞬殺できること請け合いだ。



◀技の出し方が難しいぶん、威力も大きく魅力的な技だ。

SASUKE
佐助の技





威力	速さ	使いやすさ
B	A	B

カタナをおりまぜた攻撃と、変幻自在な動きで最初はとっつきづらいかもしれないキャラ「佐助」。癖のある攻撃が多いが、その使い方さえ分かってしまえば、自由度の高い戦いが楽しめるぞ。

STEP1 基本技　上段技

拳撃（けんげき） 10
上

▶

連撃斬（れんげきざん） 35
上 上 上



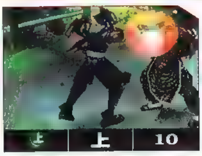




◀佐助の技で一番使う技。最後の3発目は刀による攻撃なので、ガードされていても問題なく出しきれる。2発目の入力のあとに連撃旋脚に切り替えることも可能。

連撃幻龍（れんげきげんりゅう） 45
上 上 上 途中 上

▼連撃斬の3発目を振りきる前に上ボタンをジャスト入力すると、この技になる。この利点は、連係の最後が浮かせ技になることだが、同じ技が立ち上がり中から出るので、多用する必要はない。





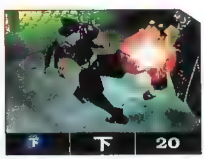




連撃旋脚（れんげきせんきゃく） 40
上 上 下







◀最後の下段蹴りを当てれば、相手を少しよろめかせられる。しかし、そのあとにすぐ技をつなげることができないため、おもに連撃斬のフェイント技として使うことになる。

酷連刃（こくれんじん） 69

上 上 上 下 上

▼4発目に下段蹴りが入っているため、比較的使えるシフト技だ。しかし、下段蹴りをガードされてしまうと、5発目の斬り上げにつなぐことができず反撃を受けてしまう。乱用はひかえよう。



龍翔連撃闘舞（りゅうしょうれんげきとうぶ） 104

上→ 上 上 上 上 下





◀最初のジャスト入力のタイミングは、2発目のアッパーがヒットした瞬間。入力タイミングはシビアで、アッパーが出る前に上ボタンを離さないと間に合わないので注意しよう。3～6発目までは素早く入力。最後のジャスト入力は、佐助が落ちはじめてから入力すればいいので、比較的簡単にできる。また、この技は途中の攻撃が外れてしまうと、そこで連続技が終わってしまうので、実戦で使うにはかなりの練習が必要になるぞ。

顎打ち・左（あぎとうち・ひだり） 17

← 上

顎打ち・右（あぎとうち・みぎ） 17

→ 上



◀▶方向キーを左右に使い分けることで、まわりこむ方向が変わる中段技。普通の状態から出すと、運面斬（P.81）に化けてしまうことが多い。入力のコツは、Gボタンを押しながら出すこと。歩き中から出せるようになれば、反撃の要として使っていける。また、他のキャラと同様に、右方向の技の方が発生時間が早い。この技で相手を浮かせても空中コンボには持っていきづらい。



独楽の舞（こまのまい） 60

↻ 上 か 下 （必 でジャンプ）

▶最大12回の連続攻撃なのだが、すべて上段技。しゃがまれればよけられてしまううえに、終わり際のスキも大きく、反撃を食らってしまう可能性が高い。この技を出している最中に必ボタンを押すことでジャンプすることが可能となるが、空中コンボには使えない。もし出してしまったら、Gボタンで素早く解除してしまうほうが賢明だろう。





上 必 同時押し

地撃斬（ちげきざん） 上必 — 25

▶

撃斬登龍（げきざんとうりゅう） 上必 上 — 40





◀地撃斬は上段構えからの斬り下ろし、これに上ボタンを追加することで斬り上げの2段攻撃となる。しかし、最初の振りは遅く、インタラプトもしくは白刃取りされる可能性が高く、多用は禁物。この技を使う場合には、投げ打撃のよろめき中など、相手のスキが大きい場合に使い、地撃斬でやめるなどの工夫が必要になってくるぞ。

幻地閃（げんちせん） 上必 振りかぶり中 下 — 20

▶地撃斬の振りはじめがボタンの入力ポイント。しかしスキが大きく使いにくい。





下段技

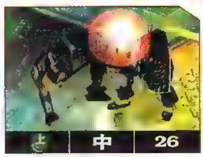
斧刃脚（ふじんきゃく） 下 — 10

▶

斧刃落踵転脚（ふじんらくしょうてんきゃく） 下 上 上 — 56







◀3発目が当たればダウンを奪えるうえに、攻撃判定としてもオイシイ技。しかし、2発目の硬直が長く、少々使いづらい。最後まで出さず、斧刃脚で止めるなどしよう。

地閃（ちせん） 下必 — 20

▶

地閃突き（ちせんづき） 下必 下 — 35





▶インタラプトされない下段技としては使えるのだが、地撃斬同様に最初の振りが遅い。ただし、1発目が入れば2発目まで確定である。煙幕を当てたあとなどを狙って使っていきたい技である。また、地閃突きの2発目はダウン攻撃にもなるので、倒れている相手に重ねていくこともできる。主軸技としては使いづらいが、攻撃のバリエーションに加えておきたい技だ。

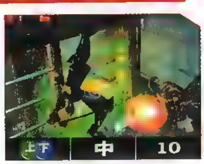
上 下 同時押し

弧転昇（こてんしょう） 上下 または — 15

▶

双弧陣（そうこじん） 上下 上下 上 または 上 — 45







◀弧転昇が中段の蹴り上げ技。もう一度同じコマンドで、双弧昇となり空中で追い打ち、最後まで入れれば双弧陣となる。双弧昇で止めると、ジャンプ中扱いとなる。

STEP2 移動技

歩いての技

溝打（みぞうち） G → 上 12



◀歩き中から出る攻撃の中で素早い中段蹴り。リーチも長く、相手への牽制技としても重宝する。距離をつめたい時には、この技を起点に攻めていこう。

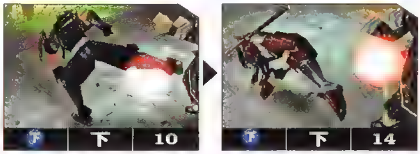
弁慶打（べんけいうち） G → 下 10



◀溝打と同じく、牽制技として使える。また、この後にGボタン押しっぱなしでレバーを離すとしゃがみ状態になり、しゃがみ技や立ち途中技を出すこともできるようになる。

水蜘蛛（みずぐも） G → 下 下 24

▶弁慶打から地斬脚（P.83）への連係技。カウンターの場合なら2発連続で当てることが可能。ただし、ダウンは奪えない。



走っての技

連面斬（れんめんざん） → 上 上 上 50

▶走りながら3連続で面打ちを出す。刀攻撃のため、ガード不能ではあるが、インタラプト&白刃取りは可能。1発目がヒットすれば、全部出し切っても損はない。



滑蹴（かっしゅう） → 下 10



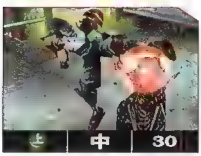
◀他のキャラでいうスライディンクがコレ。ガードされるとスキが大きいので、基本的にはあまり離れていないところから使うのがいい。当たれば相手をダウンさせられるぞ。

落踵（らくしょう） → 上下 または → 回 26



◀回転しながらのかかと落とし。これも当たればダウンが奪える。滑蹴とおりまぜて使えば、相手のガードを翻弄できるぞ。この技も中間距離から出していくのがベスト。

空斬脚（くうざんきゃく） → L 上 30



◀回避行動からの中段蹴り。モーションは枝折り（P.82）に似ているがダメージはこちらの方が大きい。しかし、スキも大きく反撃されやすいので、乱用しない方がいい。

STEP3 G J を使う技　G J 同時押し

枝折り（えだおり）

G 上　18

▶中段判定の右回し蹴り。当たった相手は佐助の左方向に倒れる。この技は、単発で使うよりも、斧刃脚（P.80）などの下段技で下段ガードを誘って出すと効果的に使える。



砂塵（さじん）

G 下　15

▶

双弧陣（そうこじん）

G 下 上　35





◀1発目の砂塵は隙も少なく、反撃を受けづらい。砂塵からの連携の特徴は、ガードされると2発目につながらず、カウンターでヒットすれば、2発目の双弧陣まで連続技になる。砂塵がガードされなければ、最後まで出しても問題ないが、もし、ガードされるようなら、他の中段技か投げ技を狙っていくようにしよう。

ジャンプ技

登脚（とうきゃく）

G 上 必 または J 上　15



◀ガードされると確実に反撃を受けてしまうが、そのリーチの長さは魅力的。リスクも大きいが、技の速さもなかなかなので、反撃の要に使っていくといいだろう。

兜割り（かぶとわり）

G 下 必 または J 下　18



◀ホーミング性能も高く、追い討ちなどにも使える頼れる技。軽くジャンプしてから攻撃するため、下段技を避けることもある。当てればダウンが奪えるのも魅力だ。

ステップ技

五臓殺し（ごぞうごろし）

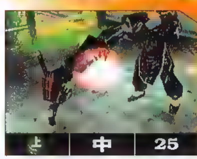
G ✛★ 上　18



◀モーションは溝打に似てるが、こちらはダウンさせられる。発生は溝打（P.81）よりも遅いが、中間距離での牽制に役立つ。距離に応じて溝打と使い分けていこう。

倒跳脚（とうちゅうきゃく）

G ✛★下 上　25



◀佐助が持つ空中コンボ始動技のひとつ。仰向け状態から真上に蹴り上げるため、上中段の技に対しカウンターを取りやすい。攻撃の主軸や反撃の要として役立つ技だ。

倒掃腿（とうそうたい）

G ✛★下 下　20

▶

砂煙（すなけむり）

G ✛★下 下 上　40







◀これもステップ中にできる仰向け状態からの連係技。前述の倒跳脚と使い分けるのが基本的な使い方。最初の倒掃腿がガードされると砂煙にはつながらないので注意しよう。

頭跳脚（とうちょうきゃく） 25

G→★ ★ 上下 または ●

▶倒跳脚（P.82）に似ているがこちらは仰向け状態にならず、その場で蹴り上げる。しかし、この技で浮かせても空中コンボにはつなげづらい。使うなら倒跳脚の方がオススメだ。



しゃがみ技

祈念斬（きねんざん） 60

G 上→ 上 上

▶2～3発目までのつながりが遅く、最後まで出し切るには少々不安。また、この技を出すにはしゃがみ状態にならなければならないため、下段技からつないでいくといいだろう。



地斬脚（ちざんきゃく） 15

G 下→

▶隙も大きく、相手をダウンさせられないため、あまり使う機会がない。出すならば斧刃脚（P.80）の方がいいだろう。



立ち上がり途中の技

登龍斬（とうりゅうざん） 25

G→★ 上

▶しゃがみ状態から出せる浮かせ技。下段技をガードした後や下段技からの連係などに使える便利な技だ。

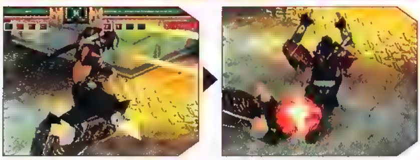


STEP 4 投げ技

全体的に投げ抜けポイントが早いため、抜けられにくい特性をもつ佐助の投げ技。なかでも火九頭竜投げや登龍落膝は投げ抜けされても反撃を受けないため安全。また、背面取りからのコンボは抜けられると投げ返されるので注意。

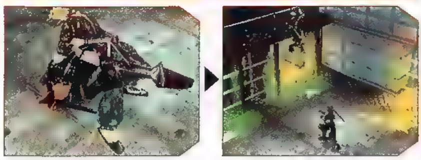
登龍落膝（とうりゅうらくしつ） 40

（相手の正面から） G 上下 または G ●



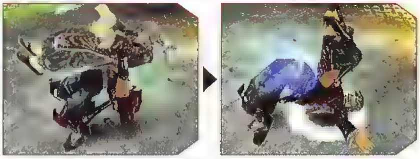
月影投（げつえいとう） 40

（相手の背後から） G 上下 または G ●



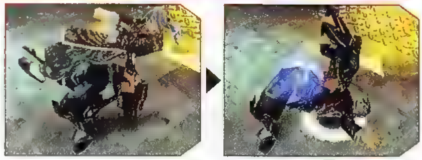
背面取り（はいめんとり） 40

（相手の正面から） 上 下 上→か下→ または 上→か下→



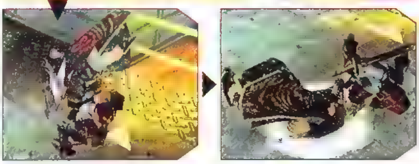
頭蓋割り（ずがいわり） 40

（背面取り中に）



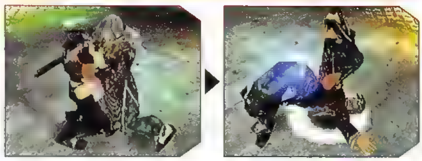
滅殺の舞（めっさつのまい） 60

（頭蓋割り中に）



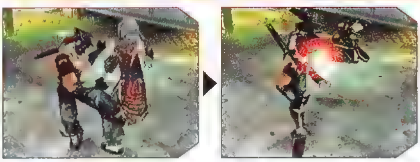
百舌鳥落とし（もずおとし） 60

（相手の正面から） 上 下 または



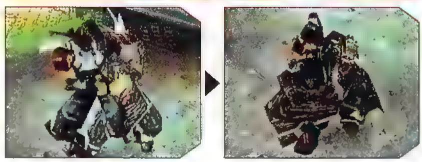
参烈蹴（さんれつしゅう） 20

（相手の左面から） 上 下 または



参烈蹴（さんれつしゅう） 40

（相手の右面から） 上 下 または

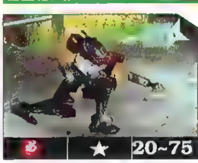


STEP5 必殺技

マキビシ＆煙幕は、どちらも相手の動きを一定時間止めるというメリットをもつ。この2つの必殺技を上手に使うことが佐助の勝利への早道となる。また、佐助は「寝る」ことで必殺技ゲージを回復できることも覚えておこう。

手裏剣（しゅりけん） ゲージ 35

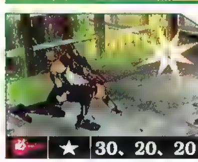
必



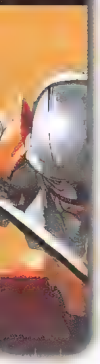
◀ホーミング性能はなく、直線に飛んでいく飛び道具。遠距離戦での使い勝手は悪いが、発生＆飛行スピードが速いため、連係の途中におりまぜると、まず避けられない。

螺旋大手裏剣（らせんだいしゅりけん） ゲージ 90

必→



◀必ボタンを一定時間押しつづけると、ホーミング性能の高い大きな手裏剣を3発まとめて投げる。しかし、ゲージ消費量は大きく、スキも大きいため、少々使いづらい。



燕落とし（つばめおとし）

必 上　ゲージ 35



◀斜め上空に対し手裏剣を投げる。自分が相手よりも低い位置にいる場合に使えるが、ホーミング性能がないため、あまり有効ではない。無理に使わない方がいいだろう。

マキビシ

必 下　ゲージ 35



◀地面に対してマキビシを投げる。相手がこれに当たると、その場でしばらく動けなくなるのだ。攻撃力はないが、そのメリットを考えると十分使っていける技である。

瞬動撃ち（しゅんどううち）

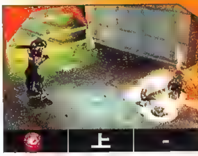
→ 必　ゲージ 35



◀前転しながら手裏剣を撃つ瞬動撃ち。使い方は手裏剣と同じく連係の途中におりまぜるといいだろう。また、歩き中や走り中からも出せるので、使い勝手はかなりいい。

煙幕（けむにまく）

S 必 必 または J 必　ゲージ 60



◀特徴としてはマキビシと同じく相手を一定時間動けなくする技だが、こちらはジャンプ中に出せる。前ジャンプから出したりすると、効果的に当てることができる。

地撃斬（ちげきざん）

（ゲージなし）必　ゲージ

▶技自体は上＋必の地撃斬（P.80）とほぼ同じもの。ただし、佐助の場合、必殺技ゲージを回復する「寝る」という技が存在するため、この技をあまり使うことはないだろう。



移せ身の術（うつせみのじゅつ）

（敵の攻撃に対して）上下必 または 中必　ゲージ 20　失敗時 5



◀相手の攻撃にあわせて使うと、その場から消えて上空より斬りかかる。ゲージ満タン状態でしか出せないうえ、タイミングがシビアなため、あまり使うことはないだろう。

寝る（ねる）

上下必 または 中必　ゲージ

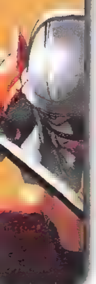


◀他のキャラにはない必殺技ゲージ回復技。その場で横になるため、上段や一部の中段技を避けられる。寝たあとは、一定時間後もしくはGボタン以外を押せば起き上がる。

対戦攻略

FOR BEGINNER





佐助の場合、中下段のリーチは長いものの、上段のリーチに少々心もとない部分がある。そのため、どうしても近距離もしくは中間距離あたりでの攻防になりやすい。右に挙げた6つの技は、そんな距離のなかでも十分に頼っていける技である。なかでも登龍斬は佐助にとって生命線となるほどの大技。この6つの技をマスターしたら、今度は移動中の技を覚えていこう。



◀リーチのある下段攻撃で相手のガードを誘おう。

最初に覚えたい技

上段	連撃斬（れんげきざん）	P.76
上段	酷連刃（こくれんじん）	P.79
中段	登龍斬（とうりゅうざん）	P.83
中段	兜割り（かぶとわり）	P.82
下段	砂塵（さじん）	[illegible]
下段	弁慶打（べんけいだ）	[illegible]

基本戦法 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 素早い動きで敵を翻弄しスキを攻める

佐助の場合、発生の早い小技が豊富に揃っている。これらを使って相手のガードを誘い、ガード不能である刀攻撃で大ダメージを狙っていくのが、基本的な戦い方。なかでも下段攻撃の砂塵や弁慶打は使いやすい。下段ガードを誘えれば、登龍斬や双弧陣（P.82）などの中段技が狙えるのだ。

登龍斬 P.83



▲砂塵は発生した時点でしゃがみ状態になる。そこで……



▲素早く登龍斬で斬り上げる。浮いた後は酷連刃で追い打ちだ。

ゲージの使い所 ▶▶▶▶▶▶ 相手の動きを止めるのが基本

少しでも有利な状況で闘いたい時に必要となるのがマキビシ＆煙幕の2つだ。特に先手を取られると不利になりやすいジョーや三島あたりには必須アイテムとなる。相手をコーナーに追い詰めたときやコンビネーションの合間におり交ぜて使っていくと効果的に当てることができるぞ。

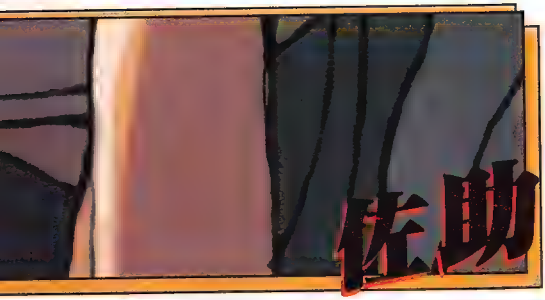
煙幕 P.85



▲煙幕は小ジャンプから出すと次の行動に移りやすい。



▲当たったら刀による攻撃で一気に体力を奪おう。



STEP UP!

ステップや歩きからの攻撃を覚えよう

倒跳脚



P.82

◀登龍斬に匹敵する浮かせ技。ステップから出せるため、カウンターがとりやすい。

砂煙



P.82

◀立ちガードしているなら、砂煙で下段を狙う。この後は登龍斬で浮かせることも可能。

佐助のステップ技にある倒跳脚と倒掃腿(P.82)。これらは技が出る前に仰向け状態になるという特徴をもつ技。仰向け状態ではダウン状態と同じく、追い打ち可能な技以外では攻撃を食らうことがないのだ。また、この状態にあれば、いつでも技が出せるのも特徴。さらに倒掃腿がヒットすれば砂煙につなぐことも可能。この3つは佐助のステップ技の要と覚えておこう。

また、歩き中から出せる溝打(P.81)は、発生も早くスキも小さい。距離を取る相手に対し、格好の牽制技となる。常に歩きながら牽制技を出し、スキをみてステップを開始する。これが佐助上達の大きなポイントとなるのだ。

瞬殺ラボ PREVIEW

強力な浮かし技が揃っている佐助。佐助を使うならこれを使わない手はないというもの。初心者から上級者までしっかり狙っていこう!!

浮かせ技

登龍斬(P.83)と倒跳脚(P.82)が中心的存在。この他の変わり種としては、双弧斬(P.80)がある。この3つが実戦向きの浮かせ技だ。



◀双弧斬は一連の流れで空中コンボができる。

お手軽コンボ

わりと狙いやすいのが連撃斬(P.78)。タイミングが合えば酷連刃(P.79)も入る。これが難しいなら、落ち際に兜割り(P.89)を狙おう。



◀ダメージを考えれば酷連刃を狙いたいところだ。

強力コンボ

佐助の特権とも言えるマキビシ&煙幕。これを当てられたら、一度は狙いたいのが独楽の舞(P.79)。普通では使いづらいが、ダメージは大きい。



◀すべて上段だが、動けなければ問題なし!!

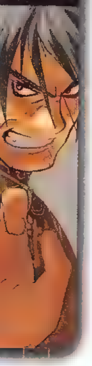
LEE SHUWEN



李の技

威力 B　速さ B　使いやすさ A

技にスピードこそないものの、入力コマンドが簡単で出しやすいのが李の魅力だ。特殊入力もある程度は備えており、操作に慣れていない初心者のステップアップにも充分使える。



STEP 1 基本技　上段技

冲捶（ちゅうすい） 上 — 10

▶

転身打掌（てんしんだしょう） 上 上 上 上 — 66

▼李の上段攻撃の基本となる技。この技を牽制として使用し、転身打掌や、向捶掃腿などにつなげていくことができる。空中コンボなどにも使用できるため、かなり頼りになる技だろう。

▼冲捶からの連係技。2発目から中段技になり、しゃがみガードしている相手にヒットさせることができる。2発目が下段技の向捶掃腿と使い分けて2択攻撃をしかけよう。



向捶掃腿（こうすいそうたい） 上 下 — 25

▶

捶腿昇捶（すいたいしょうすい） 上 下 上 — 47



◀上下段のみで向捶掃腿、さらに上段ボタンを押すことで捶腿昇捶となる。浮かせ技として重宝する上に、スピードが遅いのがネックだが、捶腿跪膝との2択攻撃として有効だ。

捶腿跪膝（すいたいきしつ） 上 下 下 — 47

▶向捶掃腿からの派生技。3発目が中段技の捶腿昇捶と使い分け、2択攻撃をしかけるのが有効な戦法。3発目が決まれば転ばせることができるため、李にとって有利となる技だ。



圏抱掌（けんほうしょう） 25
フリー↑ 上

▶

圏抱頂肘（けんほうちょうちゅう） 50
フリー↑ 上 上







◀軸をずらしてからの移動技。相手からのストレート系の技をよけつつ攻撃する。相手の牽制を交わしながら使う技としてはオススメ。ジャスト技でダウンを狙うのもいい。

上 必 同時押し

猛虎硬爬山（もうここうはざん） 23
上必

▶

爬山降捶（はざんこうすい） 64
上必 上 上







◀1発目のスピードが遅く、ガードされがちな技だが、2発目が決まればダウンさせることができる。連続技の少ない李にはかなり使える技といえるだろう。

闖歩（ちんほ）
上必 ✣

▶

闖歩鉄山靠（ちんほてつざんこう） 近35 中25 遠20
上必 ✣ 上







◀猛虎硬爬山が出る前に,方向キーを李の向いている方向に対して左右に押すことで闖歩という移動技が出る。多彩な動きで相手を惑わせよう。このあと、鉄山靠も出せるぞ。

下段技

地掃腿（ちそうたい） 15
下 または 下必

▶下段攻撃の基本ともいえる技。ここから地掃天捶や地掃跪膝といった技に変化させることができる。地掃腿自体は下ボタンのみでも、下+必でも出せるし、威力に差があるわけでもない。後述で説明する連係技はどちらのスタートでも出せるが、出しやすさからいえば下のみで構わない。

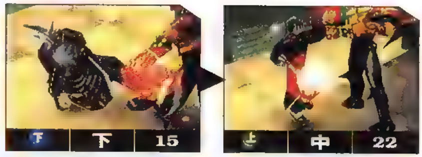




地掃天揷（ちそうてんすい）

下 上 　37

▶地掃腿からの連係技。2発目の中段技は浮かせ技としても有効なため、最後が下段の地掃跪膝と2択攻撃をかけるとよい。



地掃跪膝（ちそうきしつ）

下 下 　37

▶地掃腿からの連係技。2発目がヒットすれば、相手をダウンさせることが可能。地掃天揷と使い分けると効果的だ。



上 下 同時押し

鉄山靠（てつざんこう）

上下 または 中 　近35 中25 遠20



◀単体で使うには攻撃までのスキも大きく、魅力はない。できれば連係技の最後に組みこまれている鉄山靠を使っていく方がダメージ的にもいいだろう。

降龍（こうりゅう）

上下必 または 中必 　20



◀気合をため相手を打ち上げる中段技。攻撃までのスキが大きく、使うタイミングはシビアだが、画面端で決まれば空中コンボの開始技として利用することができる。

激降龍（げきこうりゅう）

上下必→ または 中必→ 　45



◀降龍の気合ためをさらに長くした技。攻撃発生までの硬直は長いものの、ガード不能の浮かせ技として重宝する。相手がグロッキー状態になった時などに使おう。

STEP2 移動技 歩いての攻撃

伏虎打開（ふっこだかい）

上 上 　41

▶

伏虎倒撃打掌（ふっことうげきだしょう）

上 上 上 　61



◀歩きながら打ち下ろし攻撃、打開、猛虎硬爬山の連係技。コンボとして成立しないのが痛いところだが、伏虎撃幻靠や伏虎撃壁靠と併用していけば頼りになる技だろう。

伏虎撃壁靠（ふっこげきへきこう）

G＋→ 上 上 G 上　近76 中66 遠61







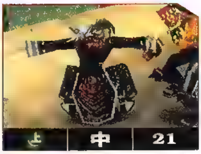
◀伏虎打開からの鉄山靠。コマンドにあるGボタンは体勢を変えるためのもので、技は出ない。最後の鉄山靠は入力タイミングに余裕があるので、遅らせて出すことが可能だ。

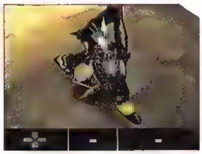
伏虎撃幻靠（ふっこげきげんこう）

G＋→ 上 上 上 ✚ 上　近76 中66 遠51

▼伏虎打開からの闖歩鉄山靠。3発目のタイミングを狙って反撃してくる相手の攻撃を横にかわし、側面から鉄山靠を当てる技。ガードされると、カウンターをもらいやすいのが難点。





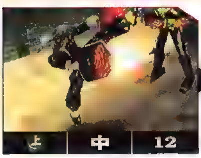




走っての技

左端脚（さたんきゃく）

✚ 上　12





連環腿（れんかんたい）

✚ 上 上　27

◀走りながら蹴り上げ、続けざまにもう1発蹴りを出す大技。空中コンボとして使えるわけでもなく、威力もなく、攻撃発生までのスピードも遅いといった欠点がある。しかし、一部の下段攻撃を避けつつ攻撃できるところや、見た目が派手といった部分ではひかれる技だろう。シンプルなものが多い李の持ち技の中ではマニアックで豪快なもののひとつだ。

滑掃腿（かっそうたい）

✚ 下　18



◀走りこみながら、足払いをする技。ダウンこそ奪えないものの、その攻撃軌道上、広い範囲を攻撃できるのが魅力。相手の攻撃を止めるためにも使える技だ。

穿疾歩（せんしっぽ）

✚ 上下 または ✚ 中　近15 遠30



◀技を出す瞬間にジャンプするので、一部の下段技をかわすことや、出の速さから相打ちに持っていくことができる。決まれば相手をダウンさせられる。

鉄山靠（てつざんこう）

✚ G 上　近32 中23 遠20

▶回避攻撃からの鉄山靠。相手の必殺技を回避しながら出せる便利な技。ただし、通常技を出されると回避できずに攻撃を食らってしまうので、どの技がくるのか注意が必要だ。





STEP3 G J を使う技　G 同時押し

虎撲（こぼく）
G 上　20



◀相手のみぞおちにめがけて放つ両手突き。食らった相手は前のめりになるので、スキに攻撃を入れよう。カウンターで当てれば相手をダウンさせることができるぞ。

暗脛（あんけい）
G 上（同時押し後 G のみ離す）　140



◀李の技のなかで最強の攻撃力を持つ技。さらにガード不能技といった嬉しい技なのだが、攻撃までの時間も遅く、上段攻撃といった欠点がある。使いどころは非常に難しいだろう。

前掃腿（ぜんそうたい）
G 下　18

▶滑掃腿を走らないで出す技。攻撃範囲が広いのだが、ダウンさせることができないため、決定打には欠ける。相手の攻撃や移動を足止めするように使うといいだろう。



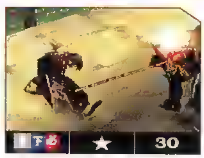
ジャンプ技

天脚（てんきゃく）
G 上 必 または J 上　15



◀左端の飛距離が長くなっているのがこの技だ。インタラプトができないので、距離をおいて攻撃するタイプに近づくためには、迷わずこの技を使うようにしよう。

天導槍（てんどうそう）
G 下 必 または J 下　30



◀遠距離の敵に対して槍を叩きつける技、近、中距離には当たらない。ゲージが0でも使える技なので重宝するだろう。

しゃがみ技

掃翼頂（そうよくちょう）
G 下 → 上　33

▶下段技と併用することで、相手に対して2択攻撃を仕かけることができる。さらに、カウンターヒットを狙っていこう。



立ち上がり途中の技

砲垂（ほうすい）
G → ★ 上　20

▶前にかがみ、腕を打ち上げるように出す技。空中コンボの開始技として使用することも可能だ。



翻背纏絲（ほんせいてんし） 20

G ▶ ★ 下



◀しゃがみ状態で相手の足をはらうように出すパンチ。ダウンさせることはできないが、砲垂や裡門頂肘などの中段攻撃と2択攻撃を仕かけるためにも使っていくようにしよう。

裡門頂肘（りもんちょうちゅう） 18

G ▶ ★ 上下 または U ▶ ★ ●



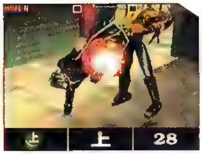
◀相手のみぞおち目がけて放つひじ打ち。決まれば相手が前のめりになり、つかんだり次の打撃に移すことができる。翻背纏絲や、砲垂との2択を有効に使っていくようにしよう。

ステップ技

穿弓腿（せんきゅうたい） 28

B ▶ ✚ ★ 下 ▶ 上

▶ステップからの蹴り上げ。カウンターヒットすれば空中コンボの浮かせ技として使えるため、2択攻撃をしかけながら使っていくようにしよう。



腓襲脚（ひしゅうきゃく） 18

G ▶ ✚ ★ 下 ▶ 下



▶



▶

躍掃翼頂（やくそうよくちょう） 38

G ▶ ✚ ★ 下 ▶ 下 上

◀ステップからの相手をダウンさせることができる足払い。ここからさらに攻撃までの時間が早く防御がしにくい連続攻撃、躍掃翼頂に派生できる。頑張ってマスターしよう。

躍歩頂肘（やくほちょうちゅう） 18

U ▶ ✚ ★ 下 ▶ 上下 または ●



◀ステップからのひじ打ち。下段技との2択で、相手を翻弄することができる。決まればダウンを奪えるので、ぜひともマスターしておきたい技のひとつだ。

体崩し（たいくずし） -

B ▶ ✚ ★ 下 ▶ 必



◀相手の体勢を崩すための技。単体だと余り意味はないが、ここから、崩身打掌、崩身幻山靠につながる。ガード不能のよろめかしなので、まめに使っていくようにしよう。

崩身打掌（ほうしんだしょう） 30

L ▶ ✚ ★ 下 ▶ 必 ▶ 上

▼体崩しからの中段技。後述の崩身幻山靠のジャストフレームが難しいと感じる人は、この技に連係させるか、投げ技にもっていくかで2択を迫ろう。



▶



崩身幻山靠（ほうしんげんざんこう） 35

B ▶ ✚ ★ 下 ▶ 必 ▶ ✚ ▶ 上

▼体崩しでよろめいた相手に対して鉄山靠を決める技。決まればダメージは高いが、「ジャスト上」のタイミングをはずすとダメージは与えられない。使うならジャストをマスターしよう。



▶



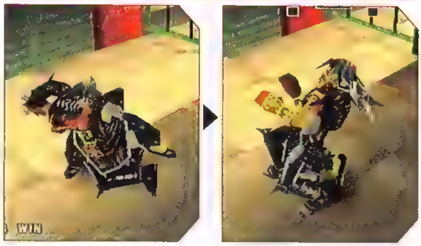
STEP4
投げ技

李の場合、つかんでからの打撃技が存在しないため、つかみは全て投げ技へと移行することになっている。投げ抜けされてしまうと、ダメージを与えることはできない。確実にダメージを与えるなら、**よろめきで相手があせる瞬間を狙ってつかんでいくようにしよう。**進歩里胯は相手をつかんだ後、背後を向かせる技。たまに出して相手を惑わせよう。

大纏崩捶（だいてんほうすい）
（相手の正面から）上下 または　40



進歩里胯（しんぽりこ）
（相手の正面から）上下 上→ または 上→



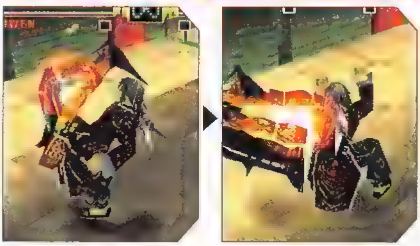
鷂子栽肩（ようしさいけん）
（相手の左面から）上下 または　40



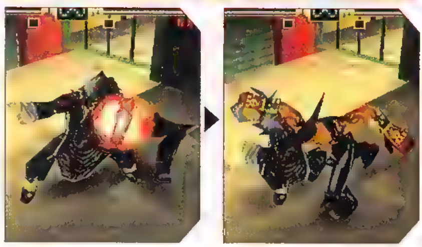
六大開胯（ろくだいかいこ）
（相手の右面から）上下 または　40



激山靠（げきざんこう）
（相手の背後から）上下 または　40



貼山靠（てんざんこう）
（相手の正面から）上下 または　60



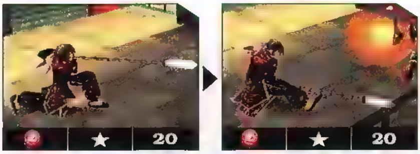
STEP 5

必殺技

李の必殺技は、ダッシャー、増田らを除いた他のキャラが持つ飛び道具よりも射程が短く、遠距離からの攻撃には向かない。中間距離から、うまく使うようにしていこう。

神槍（しんそう）

必　ゲージ 40



★ 20　★ 20

神槍二段（しんそうにだん）

必 必　ゲージ 80

◀李の基本ともいえる必殺技。槍を突き出す1発目が神槍、その後、地面に叩きつけるのが神槍二段だ。インタラプトを失敗した時に、そのまま神槍が出ることが多いが、技の出が早いため、これだけで相手にダメージを与えることができる。ダウンさせることができたら、そのまま必ボタンを押して、神槍二段でダウン攻撃をかけることも可能だ。

天神撃槍（てんしんげきそう）

必→ 上　ゲージ 40



上 ★ 20

◀自分より上の場所にいる相手に対して槍を突き出す技。ジャンプしている相手にも対空として使えなくはないが、ゲージを使ってまでの魅力はないだろう。

地神撃槍（ちしんげきそう）

必→ 下　ゲージ 40



下 ★ 30

◀自分より下の場所にいる相手に対して槍を突き出す技。ダウン攻撃としても使えるため、少しでもダメージを与えたい時に使っていくようにするとよいだろう。

命破神槍（めいはしんそう）

必→　ゲージ 65

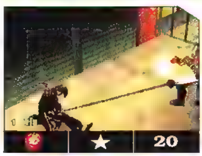


★ 60

◀神槍よりも距離が長く、威力も大きい必殺技。この技は槍の引き際にも攻撃判定が残っているため回避行動で近寄ってくる相手に対してもダメージを与えることができる。

降下槍（こうかそう）

R 必 必 または J 必　ゲージ 40

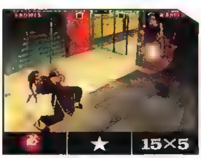


★ 20

◀ジャンプ中に槍を出し、地面に叩きつけるように出す技。槍を叩きつける瞬間に、相手の方向に向きなおすので、使い勝手はいい。ダウン攻撃としても有効だ。

旋風槍（せんぷうそう）

↻ 必　ゲージ 40



★ 15×5

◀槍を振りまわす必殺技。範囲が広く、ゲージを消費して使うならこの技を出していくといいぞ。

打開川掌（だかいせんしょう）

（ゲージ無し）必 上　ゲージ 50

▼ゲージがない時にのみ出せる技が打開川掌だ。打開川掌中に方向キーを李の向いている方向に対して左右に入れると闊歩（P、89）へ移行する。試合の初期にゲージをすべて消費してしまった場合は、この打開川掌を有効に活用して接近戦を狙っていくようにするといいだろう。

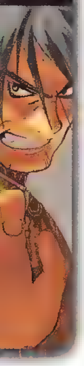


中 20　上 中 20

対戦攻略

FOR BEGINNER





李の技は連続で決めることが難しいため、1発を確実に決めていくように心がけることが大事だ。相手の攻撃をかわしつつ、カウンター狙いで技に時間差をつけて攻撃しよう。カウンターで技が決まれば、通常ではつながらなかった連続技も、決まるようになるのだ。連続技の入力も簡単なので、望みの技が確実に出るように練習しておくとよい だろう。



◀カウンターなら連続技になるものもある。

最初に覚えたい技

段	技	ページ
上段	転身打掌（てんしんだしょう）	[illegible]
上段	爬山降捶（はざんこうすい）	[illegible]
中段	伏虎倒撃打掌（ふっことうげきだしょう）	P.90
中段	猛虎硬爬山（もうここうはざん）	P.89
下段	地掃跪膝（ちそうきしつ）	[illegible]
下段	前掃腿（ぜんそうたい）	[illegible]

基本戦法 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 技のひとつひとつに時間差をつける

李の技はカウンターでのみ、連続で決まるものが多く、やみくもに出していてもなかなか決まらない。そこで、カウンターを狙うためにも、常に技の合間に一呼吸置くような時間差を作り、相手の攻撃にあわせたカウンターを決めていくように持っていこう。決まれば相手に与えるダメージは大きい。

伏虎倒撃打掌 P.90



▲普段は連続で入らないような技もカウンターで決まれば…

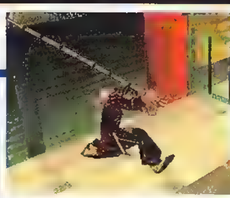


▲このようにコンビネーションとして決まるようになる。

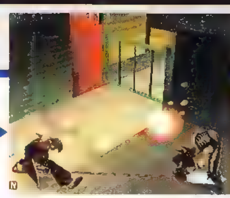
ゲージの使い所 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶ インタラプト主体で使おう

李は必殺技の射程距離が他のキャラに比べて短く、攻撃も直線的なため、避けられやすい。通常技の発生時間も遅いため、ラッシュを食らうと対処がしにくいといった面もある。これを補うためにも必殺技ゲージの使用はできればインタラプトとゲージなしの状態でも出せる天導槍を主体に闘おう。

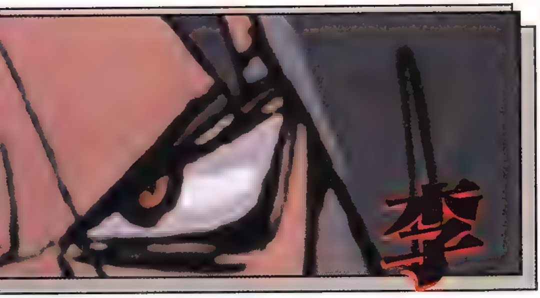
天導槍 P.92



▲通常はゲージを消費する天導槍だが…。



▲ゲージなしでも出すことが可能。多用しろ。



STEP UP!

1発1発で確実にダメージを与えろ！

李の技は他のキャラに比べ、ラッシュで相手を追いやったり、ダメージの高い技で一発逆転を狙えることが少ない。ここは技の流れを変えないためにも、BEGINNERに書いたとおり、カウンター狙いの技にバリエーションを持たせていくようにしよう。例えばBEGINNERで薦めた伏虎倒撃打掌の派生技「伏虎撃幻靠」ジャスト入力を使った「掃翼頂」などや、ステップからの攻撃技などもマスターしていくことで、攻撃に幅ができ、相手をかく乱させることができるようになる。

伏虎撃幻靠 P.91



◀相手の反撃をよけ、カウンターで鉄山靠を決められるよう練習しておこう。

掃翼頂 P.92



◀足払いからのひじ打ち。多少の距離を置いたところからのカウンターにはもってこいの技だ。

瞬殺ラボ PREVIEW

技を確実にカウンターヒットさせていことが常勝への近道。連続技でのダメージに期待が持てないところをテクニックで補っていくべし！

浮かせ技

体重の軽いキャラに対して降龍（P.90）が決まれば転身打掌がコンボとして入る。穿弓腿（P.93）も強力な浮かせ技として、重宝するだろう。



◀インタラプトに注意して相手を浮かせていこう。

お手軽コンボ

インタラプトにさえ注意すれば伏虎倒撃打掌がオススメ。カウンターヒットを狙っていき、決まれば高確率で3発全部のダメージを与えることが可能。



◀カウンターヒットのダメージは魅力的。

堅実コンボ

李に強力なコンボというのは存在しない。堅実にダメージを与えるのであれば、体崩し（P.93）を使った連係技を利用していくようにしよう。



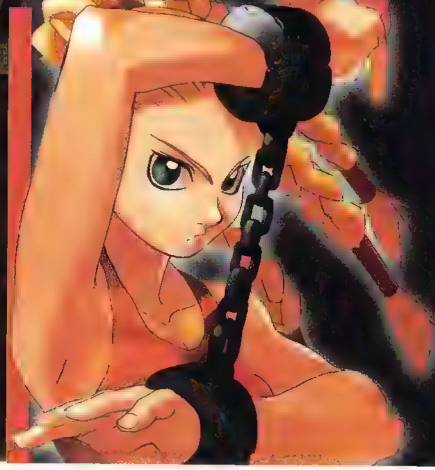
◀体崩しからの連係技は対戦には有効だ。

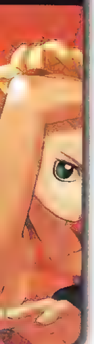
JO

ジョーの技

威力	速さ	使いやすさ
B	A	C

移動のスピードは非常に速いが、トリッキーな動きの技が多いジョー。攻撃判定が分かりにくいが、判定の出が遅い面もある。連続ヒットする連係は難しい。技を細かくつないでいこう。





ジョーをプレイするうえで、まず覚えること

ジョーは技の途中で別の技へシフトできるものが多くある。コマンド中に（A）（B）などと書いてあるものがそれだ。

【コマンド表内表記の説明】

[illegible]

※P102、103にシフト技分岐を一挙掲載。参考にしてね。

背後状態からの派生技［(A)もしくは(AB)からシフト可能］

マッドキック 15

（相手に背を向けて）上下 または 中



上下 | 中 | 15

◀後ろ向きの状態から両足で後方に蹴る、カンガルーキックと呼ばれる蹴りを出す。インタラプトを警戒して、連続技のタイミングをずらしたい時などに使うといい。

ダーティロー 20

（相手に背を向けて）下（B）



下 | 下 | 20

◀背を向けた状態から、逆立ちをするように回転しつつ下段の蹴りを出す。モーションが大きく、攻撃判定の出が遅い。中段で相手を立たせ、不意をついた下段を狙おう。

STEP 1
基本技

上段技

ネイチュアニー
上　10

▶

プリズナーキック
上 上 上 (A)　48







◀中段判定のキック3発のコンビネーション。3発目は背後状態の技へ移行できるので、相手のガードの裏をかくように技を組み立てよう。3発目の蹴りは、判定の出が遅い。

ダブルハイローキック
上 上 下　42

▶

ディザートキックス
上 上 下 上 (A)　72

▼ダブルハイローキックは、中段判定の蹴り2回からローキックへのコンビネーション。ジョーの技の中ではスピードの速い部類に入る。中段判定なのでしゃがんで避けられることもなく、使いやすい技だ。ディザートキックスは、ローキックの後にさらに中段の蹴りを出す。4発目の蹴りは2回ヒットする。背後状態からの派生技へシフトすることも可能だ。









グラッジフェイント
フリー 上　18



◀軸をずらしながら、大きなモーションの回し蹴りをくり出す。スピードは遅いが、タイミングが合えば相手の攻撃をかわしつつ反撃することができる。混戦時に狙おう。

デストラクションスピン
↻ 上　終わりまで10



◀逆立ちして、回転しながら蹴り技を出す。回転中は移動することもでき、逆立ちしている間はずっと攻撃判定がある。技の終わるタイミングを見極めないと、スキが大きい。

プレイングハイ
上 下 上　47

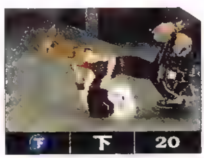
プレイングロー
上 下 下 (A)　47

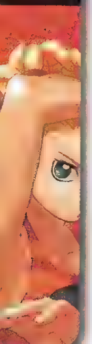
▼プレイングハイは中段判定のハイキックから下段のキックへとつなぎ、ふたたび中段の蹴りへ移行する。ガードが激しく上下するので、接近戦では非常に効果を発揮する。3発目が下段判定のプレイングローとあわせて、揺さぶりをかけよう。プレイングローの3発目は背後状態からの技へシフトすることもできるので、さらに選択の幅は広がる。











上 必 同時押し

ウイングキック	
上必（△へシフト可能）	20

▶

イリュージョンファング	
上必 上 上	58



▶


▶


◀ウイングキックからはじまる中段判定のキック3発のコンビネーション。なお、ウイングキックはシフト技の起点になる重要な技。詳しくはP.106を参照してほしい。

ホーンブレイクドレッド	
上必 下 下(A) 上 上下 上 または 上必 下 下(A) 上 ○ 上	126

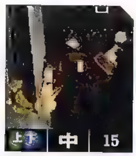
▼逆立ちしての変則的な蹴りから下段の足払い、後転しての蹴り、跳び後転での蹴りへとつなぎ、ジャストで跳びあがって回転しながら体当たりする。ひとつひとつの技のモーションが大きいので、技の合間に攻撃を割りこまれないように注意しよう。また、2回目の足払いからは、背後状態からの技にシフトすることもできる。

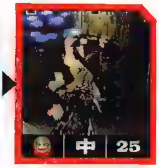


▶


▶


▶


▶


▶


下段技

ネイチュアロー	
下(B)	10

▶コサックダンスのようにしゃがみこんでの下段技。ここから、さまざまな技へシフトすることができる。接近戦での下段技はガードされにくいので、積極的に狙っていこう。



★シフト技

これらの技は単体でも使用できるほか、ダブルロー＆ワンハンドキックからのシフト技へ組みこむことができる。シフト技についての詳細はP102、103を参照。

ジェイルコンビネーション	
▲ 下(B) 上(A) 上 上 上	90

アレストキックス	
▲ 下(B) 上(A) 上 下	65

ディテインキックス	
▲ 下(B) 上(A) 下	45

キャプチャーキックス	
△ 下(B) 下(A) 上 上(A) 上(A)	105

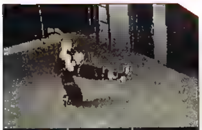
ハルーシネイションキックス	
△ 下(B) 下(A) 上 上下 下(B) または (A) 下(B) 下(A) 上 ○ 下(B)	75

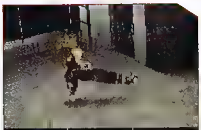
アメイジングコンビネーション	
△ 下(B) 下(A) 上 上下 上下 または (A) 下(B) 下(A) 上 ○ ○	85

ウィックドキックス	
△ 下(B) 下(A) 下 上(A)	70

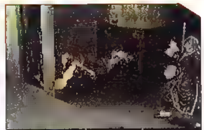
サプライズコンビネーション　95

下(B)下 上 上下 上 または 下(B)下 上 ● 上


下　下　10


下　下　15


上　中、中　15、15


上下　中　15


上　中　25

◀下段キックのネイチュアローから、足払い、後転しての蹴り、跳んで後転しての蹴りへとつなぎ、ジャストで跳びあがって回転しての体当たりを出す。もちろん、ネイチュアローからシフト技へも移行可能だ。ジャスト技を出さず、背後状態の技へ移行することも可能。さまざまなコンビネーションが考えられる。技全体の流れはそれほど速くないので、あまり遠い間合いから技を出して空振りしてしまうと、ほぼ確実につぶされてしまうだろう。相手との間合いも考えないと、反撃の的となってしまうので注意しよう。ジャストで出る最後の攻撃も、相手に当てるのは難しい。

下 必 同時押し

デンジャーアンクル　25

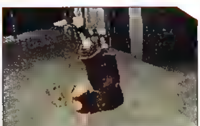
下必

▶

デンジャーダンス　43

下必　上


下必　中　25


上　中　18

◀デンジャーアンクルは、側転しての中段判定の蹴り技。技のあとのモーションが大きく、硬直時間が長い。当たればダウンさせられるが、不用意に使ってガードされてしまうと無防備な状態になってしまうので注意が必要だ。デンジャーダンスは、デンジャーアンクルのあとに両足で相手を蹴り上げる。デンジャーアンクルの硬直をカバーするのにも使える。

上 下 同時押し

ワイルドソニック　30

上下必 または ●必

▶

ソニックダイヤモンド　30

上下必 必(連打) または ●必 必(連打)


上下必　下　10/20


必(連打)　★　10/20

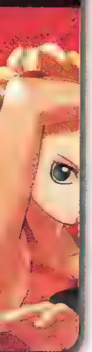
◀小さく丸まり、高速で回転して相手に体当たりする。相手に当たるタイミングによってダメージが違う。必を連打すると、ガード不能のソニックダイヤモンドになる。

テイルストライク　23

上下 または ●

▶跳びあがってのサマーソルトキック。攻撃判定の出は速いが、技のあとのモーションが非常に大きいので、空振りするとスキだらけになってしまう。多用は禁物だ。


上下　中　23



シフト技分岐

ジョーは、上＋必のウィングキックとダブルロー＆ワンハンドキックから色々な技へシフトすることができる。全体的に技のモーションが大きいので、多彩な技で相手のガードを揺さぶるように攻めなければ、インタラプトで反撃されたり、技の合間に攻撃を受けてしまう。シフト分岐の流れを覚えて、相手のガードの状況によって的確な技を出せるように心がけよう。

ウィングキック 20

上 必（△へシフト可）

▶シフト分岐技の起点となる、片手を地面についての蹴り。単発では役に立ちそうにない技だが、このあとに多彩なシフト技をつなげることができる。



シフト技分岐簡易図

①ウィングキック
△へシフト可

②ダブルロー＆ワンハンドキック
△か▲へシフト可

- ①からの連続攻撃名…ホーンブレイクパニック（上必、下、下（B）、上、中、下（A））
- ②からの連続攻撃名…ハウンドコンビネーション（しゃがみ下（AB）、下、上、下（A）、下、上、中、下（A））
- ①からの連続攻撃名…ホーンブレイクヘビー（上必、下、下（B）、上、上、上（B））
- ②からの連続攻撃名…ケルベロスコンビネーション（しゃがみ下（AB）、下、上、下（A）、下、上（B）、上、上（B））
- ①からの連続攻撃名…ホーンブレイクアウトレイジ（上必、下、下（B）、上、中、中）
- ②からの連続攻撃名…レイジダンシング（しゃがみ下（AB）、下、上、下（A）、下、上、中、中）
- ②からの連続攻撃名…フェンリルコンビネーション（しゃがみ下（AB）、下、上、下（A）、下、下（B）、上（B））
- ②からの連続攻撃名…インザニティダンス（しゃがみ下（AB）、下、上、下（A）、上（B）、下）
- ②からの連続攻撃名…リジョイスルー（しゃがみ下（AB）、下、上、下（A）、上（B）、上、下）
- ②からの連続攻撃名…リジョイダンス（しゃがみ下（AB）、下、上、下（A）、上（B）、上、上、上）

ダブルロー＆ワンハンドキック 54

下（AB）下 上（▲か△へシフト可）

▶しゃがんで足払いを2回出し、地面に片手をついて蹴り上げる。3発目の蹴りのあとのスキが大きいので注意。足払いがガードされてしまうと、そのあとの技を出すことはできない。



ウィックドキックス 70

▲ 下（B）下（A）下 上（A）

▶ダブルロー＆ワンハンドキックから2回の足払い、蹴り上げへとつなぐ。最後の蹴り上げで、相手を高く浮かせることができる。





ハルーシネイションキックス

△ 下(B) 下(A) 上 上下 下(B) または
△ 下(B) 下(A) 上 ○ 下(B)

90

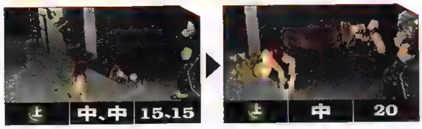


◀中段と下段がまんべんなく含まれるコンビネーション。最後の下段キックは、非常にトリッキーなモーションだがスピードが遅い。技に割りこまれないように注意しよう。最後まで出さず、別の技へ移行するのも手だ。

キャプチャーキックス

△ 下(B) 下(A) 上 上(A) 上 (A)

105



◀前半に下段攻撃、後半に中段攻撃が集中するコンビネーション。最後まで出しても、ガードさせることができればスキは小さい。逆に、同じ判定の技が続くのでヒットさせることは難しい。後半でも別の技へ移行できる。

アメイジングコンビネーション

△ 下(B) 下(A) 上 上下 上下 または
△ 下(B) 下(A) 上 ○ ○

85



◀跳びあがっての回転体当たりが含まれる、やや奇襲攻撃気味のコンビネーション。攻撃判定が出るまでのモーションが大きく、スピードも遅いのでガードされやすい。あまり実戦向きな技ではないといえるだろう。

ディテインキックス

▲ 下(B) 上 (A) 下

45

▼▲のコンビネーションは、△のものよりもシンプルで使いやすいものが多い。ダブルロー＆ワンハンドキックからのシフトだけでなく、単体の技としても使っていきたい。



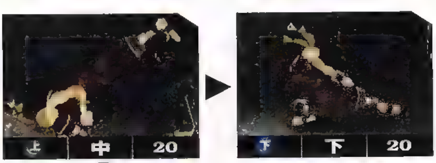
◀足払いから中段への蹴り、足払いへのコンビネーション。そこそこスピードが速く、攻撃判定も上下に振れるので強力だ。途中でガードされても、かまわず続けて技を出せる。

アレストキックス

▲ 下(B) 上 (A) 上 下

65

▼下段の足払いから中段の蹴り2発、下段の足払いへの連携。ディテインキックスとあわせて使い、2択をしかけよう。

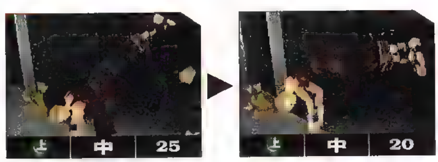


ジェイルコンビネーション

▲ 下(B) 上(A) 上 上 上

90

▼4発目、5発目の蹴り技が非常にトリッキー。動きが遅いので、ヒットすることは少ない。牽制に使おう。



STEP2 移動技

歩いての技

ブレイムプレイ 40

上 (A) 上

▶体をひねって中段判定の蹴りから、逆立ちしての蹴りへのコンビネーション。変則的なモーションだが、スピードが遅いので当てにくい。近距離での牽制に使うといい。





走っての技

クロスボウアロー 25

上



◀走り状態から、跳びあがっての後ろまわし蹴り。移動しながらの技なので、リーチが長い。中間距離からの奇襲攻撃に便利だ。下段のグライドキックとあわせて使おう。

グライドキック 10

下



◀走りこんでのスライディングキック。走りこんでの中段技であるクロスボウアローとあわせて使うと、2択を仕かけることができる。ガードされるとスキが大きい。

クルーエルダイナミック 35

上下 または

▶走った状態から、逆立ちして回転しつつ蹴りを出す。攻撃判定が2回あり、1回めの蹴りが当たれば連続して2ヒットする。走っての技にしては、攻撃のリーチが短い。



クレイジーシザー 55

上下 上 または 上



◀クルーエルダイナミックの逆立ちの状態から、両足を大きく開いて中段判定の蹴りを出す。下段判定のルナティックダンスとあわせて、2択攻撃を仕かけよう。

ターンバックキック 20

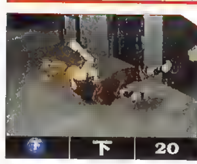
上



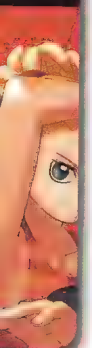
◀必殺技を避けることができる特殊移動から、相手に背を向けてマッドキックと同じモーションの蹴り技を出す。遠い間合いで必殺技をためられた時に、走り寄って使おう。

ルナティックダンス 55

上下 下 または 下



◀クルーエルダイナミックの逆立ちの状態から、下段判定の足払いを出す。中段から下段への連携なので比較的当てやすいが、モーションが大きく遅いのが難点だ。



STEP 3 を使う技　同時押し

リップスピンカウント　65

上 (A) 上 (A) 上

▶2回の回し蹴りから、側転してのキックへのコンビネーション。すべて中段判定なので、ガードされやすい。リップスピンナンバーなどと2択攻撃をしかけよう。



リップスピンナンバー　65

上 (A) 下 (A) 上 (A)

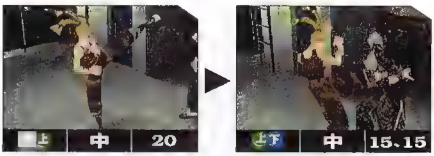
▶中段のまわし蹴りから、下段判定の足払い、側転してのキックへのコンビネーション。リップスピンカウントの2発めが下段判定の技になったものと考えればいい。



キロリップカウント　50

上 (A) 上下 (A) または 上 (A) (A)

▼後ろまわし蹴りから、ジャンプしての2段蹴りへのコンビネーション。2回めの蹴りは、2回の攻撃判定が出る。



スピニングファング　45

下 (A) 上 (A)

▼下段判定の足払いから、中段判定の側転蹴りへりコンビネーション。背後状態の技へシフトすることもできる。



メガリップカウント　75

上 (A) 上 (A) 上下 (A) または
上 (A) 上 (A) (A)

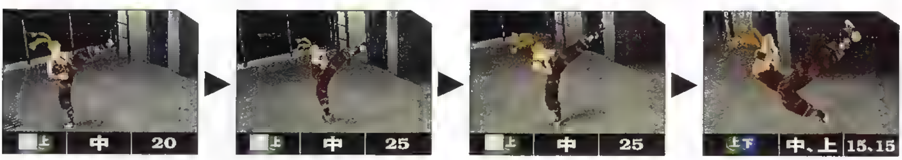
▶2回のまわし蹴りのあと、跳びあがっての2段蹴りへ移行する。キロリップカウントより攻撃回数が多い。

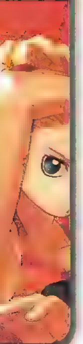


ギガリップカウント　100

上 (A) 上 (A) 上 (A) 上下 (A) または 上 (A) 上 (A) 上 (A) (A)

▼3回のまわし蹴りから、跳びあがっての2段蹴りへのコンビネーション。メガリップカウントより1回、キロリップカウントより2回攻撃判定が多い。モーションが大きいので、何も考えずに出すとインタラプトで反撃されやすい。キロリップ、メガリップとあわせて、うまく使い分けよう。途中のどの技からも、背後状態からの技へシフトできるので、そちらも有効に活かそう。





ジャストインフィニティ

上(A) 上(A) 上(A) 上×∞(A) 上下(A) または
上(A) 上(A) 上(A) 上×∞(A) 必(A)

125～





×2



×∞



◀ギガリップカウントの3回の回し蹴りのあと、ジャストでまわし蹴りを出す。3回めの蹴りの足が上がる瞬間を狙って上ボタンを押そう。タイミングさえ合えば、何回でも出すことができる。最後に、キロリップカウントやメガリップカウント、ギガリップカウントと同じように、ジャンプしての2段蹴りへとつなぐ。どこからでも背後状態からの技へシフトすることができるので、相手のガードの裏をかくように別の技へ移行しよう。無限に出せるからといって連続で出していると、インタラプトや当て身投げを狙われてしまう。攻めのパターンが単調にならないように注意しよう。

ジャンプ技

タロンキック

上必 または J上

15



◀ジャンプしながらの蹴り上げ。当たった相手はダウンする。前進しながら蹴るので、攻撃のリーチが長い。少し離れた間合いから、攻撃しつつ距離を縮めるのに便利だ。

リターンアース

下必 または J下

23



◀ジャンプしての浴びせ蹴り。前に宙返りして、かかとから蹴る。モーションは大きいがリーチがあり、ダウンしている相手にも当たる便利な技。奇襲攻撃にも使える。

ステップ技

ワイルドホーキック

★下上

25



◀ステップから低い姿勢で相手に急激に接近して、小さくジャンプしての2段蹴りをはなつ。スピードが速いので、使いやすい。ダウンしている相手にも当てることができる。

ワイルドブラッド

★下 ★ 上

19



◀ステップから低い姿勢で近づき、片足で素早い蹴りを出す。ダメージは小さいが、相手の攻め手を止めるには十分だ。攻守の流れを変えたい時に、狙っていこう。

ローリングバイティング

★下 下

15

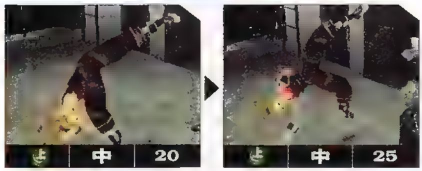
▶ステップから低い姿勢で相手に近づき、ワイルドソニックと同じように小さく丸まって突進する。攻撃判定が3回あるので、相手をガードの体勢のまま硬直させることもできる。



しゃがみ技

ハンティングツイン 45

S 上 → 上



▶大きなモーションの後ろまわし蹴りから、小さくジャンプしての回転蹴りへのコンビネーション。相手の攻撃をしゃがんでかわしたあとなどに狙えるが、使用頻度は低いだろう。

★シフト技
(P102、103を参照)

ダブルロー&ワンハンドキック 54

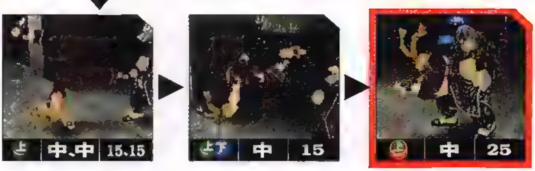
S 上 → (AB) 下 上 (▲or△へシフト可能)

リベンジコンビネーション 154

下 → (AB) 下 上 下 (B) 下 上 上下 上 または

下 → (AB) 下 上 下 (B) 下 上 ◯ 上





◀逆立ち蹴りから2回の足払い、側転蹴り、ジャンプ後転蹴り、ジャンプ回転体当たりのコンビネーション。スピードが遅く、ガードされやすい。途中で別の技へ移行しよう。

立ち上がり途中の技

アローキック 19

S → ★ 上

▶

ビーストアロー 39

I → ★ 上 上下 または 上 ◯



▶アローキックは立ちあがり途中で相手に背を向け、蹴り上げる。ヒットすれば相手を高く浮かせることができるが、技のあとのモーションが大きく追い打ちは難しい。ビーストアローは、アローキックのあとの後ろ向きの状態からマッドキックと同じモーションで両足で後ろに蹴る。ビーストアローがガードされた時は、この技でスキをフォローしよう。

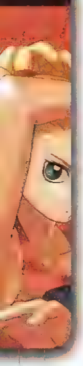
背中を向けての技

ソニックバウンド 25

(相手に背を向けて) 上



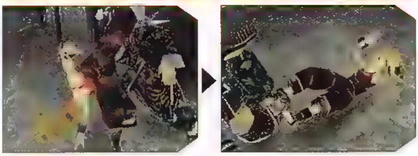
▶背後状態の技へシフトした時ジャンプ回転体当たりが出せる。後ろを向いた瞬間がジャスト入力のタイミングだ。



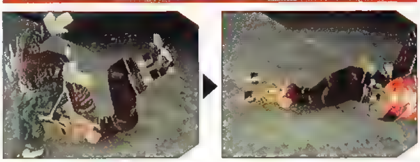
STEP 4
投げ技

ジョーはぜんぶで8種類の投げ技を持っている。ラグナロク以外はどれもダメージは変わらないので、チャンスがあれば、積極的に狙っていきたい。使用頻度の高い正面投げは3種類あるので、投げ抜けのタイミングをとられないように使い分けよう。もちろん、よりダメージの大きいラグナロクを狙えれば、それにこしたことはない。

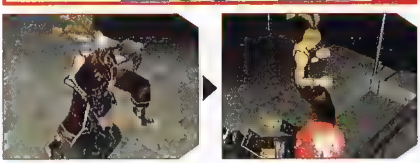
ネックフッキングスルー 40
(相手の正面から) 上 下 または



アームフッキングスルー 40
(相手の正面から) 上 下 下→ または 下→



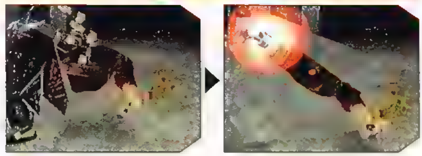
ムーンサルトニーダイブ 40
(相手の右面から) 上 下 または



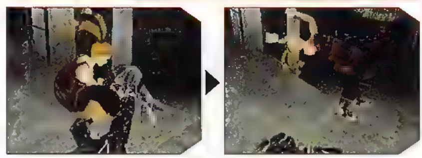
インカルキュラブルスロー 40
(相手の背面から) 上 下 上→ または 上→



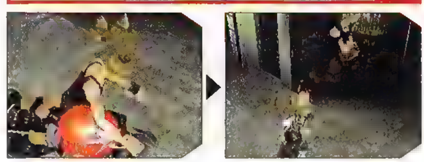
バウンドリジェクト 40
(相手の正面から) 上 下 上→ または 上→



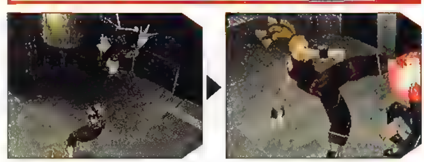
フェイススマッシュバイオレンス 40
(相手の左面から) 上 下 または



フェイススタンプ 40
(相手の背面から) 上 下 または



ラグナロク 59
(相手の正面から) 上 下 または



STEP 5
必殺技

ジョーの必殺技は他のキャラとはまったく違うタイプだ。必殺技ボタンを押すと狼に変身し、ゲージの続いている間は狼の状態でいる。もう一度必殺技ボタンを押すと人間に戻る。狼状態で出せる技は、すべてガード不能となる。また、変身する瞬間にも攻撃判定があり、しかもほぼ無敵なので、インタラプトに失敗しても変身時の攻撃判定で反撃することもでき、非常に心強い。

チェンジフォーム
必 ／ ゲージ 35



◀人間の時は狼に、狼状態の時は人間に変身する。変身する瞬間に攻撃判定があるので、緊急回避にも使える。変身中は徐々に必殺技ゲージが減っていくぞ。

ウルヴェンキック
(チェンジフォーム中に) 上 ／ ゲージ —



◀後ろ足で、前にいる相手を蹴る。ダメージは小さいが、ガード不能だ。ヒットすると相手をダウンさせることができるので、別の技でさらに追い打ちを狙っていこう。

ハードアサルト
(チェンジフォーム中に) 上下 または ●



◀前進してジャンプし、相手を突き上げる。移動しながら攻撃するのでリーチが長いが、攻撃判定が出るまでに少し時間がかかる。中間距離から間合いをつめつつ攻撃しよう。

インサルトキック
(チェンジフォーム中に相手に背を向けて) 上



◀後ろ足で、背後方向に蹴る。両方の足を伸ばして蹴るので そこそこリーチがある。勢いあまって相手の裏側にまわってしまった時などに使おう。無理に狙う技ではない。

ルナティックハイ
(ゲージなし) 必



◀両手で相手をひっかくような動作で攻撃する。中段判定で、連続して最大5回までヒットする。技のリーチが短いので、かなり接近しないと当てることはできない。

ウルヴェンネイル
(チェンジフォーム中に) 下



◀前足で相手をひっかく。ダメージは非常に小さいが、これもガード不能技だ。相手をダウンさせることはできないが、ダウン状態相手への追い打ち攻撃として使える。

GA・ウォーンアタック
(チェンジフォーム中に) ◀▶ 上下 または ●



◀走り状態から、相手めがけて突進するガード不能技。攻撃判定の発生が速く、リーチも長い強力な技だ。走った状態から、相手の方向に確実に出せるかがカギとなる。

対戦攻略

FOR BEGINNER



移動のスピードは速いが攻撃のスピードは遅く、連続技の切れ目ない組み立ては難しい。技のトリッキーな動きを活かして、相手のガードを揺さぶるようなスタイルになる。上段判定から始まる技がひとつもないので、こちらの攻撃をしゃがんで避けられる心配はない。素早く相手に接近して、豊富な中段と下段の技でガードを揺さぶり、小さなダメージを蓄積していこう。



◀近い間合いでしゃがまれても怖くない。

最初に覚えたい技

上段	ディザートキックス	[illegible]
	イリュージョンファング	[illegible]
中段	ウイングキック	P.102
	グラッジフェイント	P.99
下段	アレストキックス	[illegible]
	スピニングファング	[illegible]

基本戦法 ▶▶▶ トリッキーな技で揺さぶれ

ジョーの技は、どれもモーションが大きくスピードも遅いが、攻撃判定が分かりにくいうえに他の技へシフトできるという、ガードする側にとっては非常にやっかいな要素が集まっている。細かい技を立て続けに出し、相手に技を読まれないように攻撃を組み立てよう。無理に連続技を使わなくていい。

ディテインキックス
P.100



▲接近戦で下段から始まる攻撃は、比較的ガードされにくい。

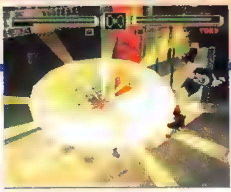


▲途中で別の技へシフトできるのも強みだ。先を読まれにくい。

ゲージの使い所 ▶▶▶ 追いつめられたら即変身

ジョーは必殺技を使うと、攻撃判定とともに狼に変身する。この攻撃判定が非常に強く、相手の攻撃をはね返すことができる。攻めこまれてピンチになったら、変身してしまおう。うまくいけばインタラプト、失敗しても変身時の判定で攻撃できる。

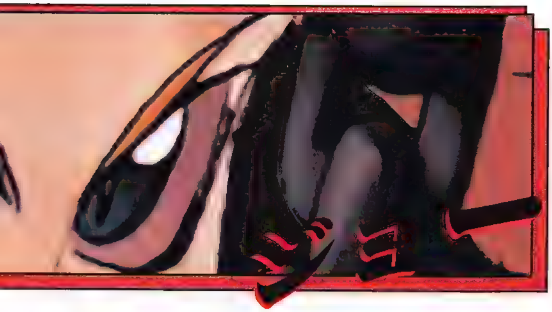
チェンジフォーム
P.109



▲変身時の攻撃判定で、攻めてきた相手に反撃できる。



▲変身中の攻撃は、すべてガード不能技になるのも強力だ。



STEP UP! 特殊移動を使いこなせ



ワイルドボーキック P.106

◀ステップからの代表的な技。相手に急接近して攻撃する。相手の攻撃に割りこもう。



ローリングバイティング P.106

◀下段攻撃のステップ技。攻撃判定の発生は遅いが、出てしまえばそこそこ強い。

接近戦にステップからの技を組みこむと、さらに攻撃の選択肢が広がり、ダメージを与えやすくなる。攻めの組み立てが単調にならないように、特殊移動からの攻撃をマスターしたい。ステップから方向転換すると、相手に急接近することができる。ここから攻めれば、相手の不意をついての攻撃になるだろう。また左右のステップで相手の攻撃をかわすことも、タイミングさえ合えば不可能ではない。

ステップ以外では、走りから壁を蹴っての移動も、相手の背後にまわりこむことができるので便利だ。接近戦がメインだが、相手を揺さぶるためにステージをフルに活用しよう。

瞬殺コンボPREVIEW

細かい技の連続で攻撃を組みたてるジョーにとって、瞬殺は難しい。小さなダメージを着実に積み重ねて、相手の体力をじわじわ削り取るのだ。

浮かせ技

アローキック（P.107）やウィックドキックス（P.102）など、浮かせ技はいくつかあるが、技が遅いので無理に狙わず、たまに連係に組みこもう。



◀浮かせ技を狙っても、なかなかヒットしない。

お手軽コンボ

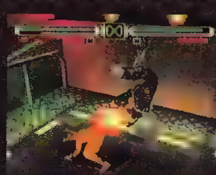
何といってもシフト技に限る。シフトを活用すれば、無限の組み合わせのコンビネーションが生まれる。多彩なシフトでガードを揺さぶろう。



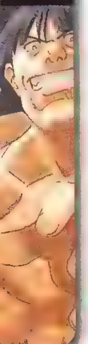
◀技の途中で別の技へ移行し、ガードの裏をかく。

強力コンボ

お手軽コンボがそのまま強力なコンボになる。反撃されそうになったら、必殺技で変身して、さらに攻撃する。基本的な闘い方で十分に強い。



◀変身中のガード不能技も、有効に使おう。



DASHER INOBA

猪場の技

威力 A　速さ C　扱いやすさ C

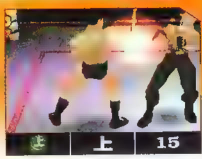
豊富な投げ技をもつ猪場。さらに猪場には、彼にだけ許されている投げ抜け不可能なダウン投げが用意されている。戦法のバリエーションが増えていけば、その破壊力に魅せられるはずだ。



STEP1 基本技　上段技

チョップ 上 15 ▶ **トリプルチョップ** 上 上 上 45







◀猪場がもつ数少ない連係技。すべて上段だが、発生は早く乱戦時の有効な攻撃手段になる。ただし、相手がしゃがんでいる時は、出しきらずに1～2発で止めておこう。

熱血(ねっけつ)チョップ 上→ 20

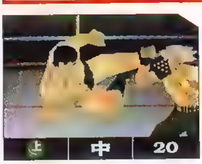
▶ボタンを押し続けることで成立するガード不能技。発生はチョップに比べると遅いが、ヒット後に相手の背面が取れるという利点がある。乱用しない程度に使っていこう。





左延髄斬り(ひだりえんずいぎり) ↖ 上 20

右延髄斬り(みぎえんずいぎり) ↗ 上 20



◀▶インタラプト不能な中段攻撃。しかし、他のキャラが持つ同系攻撃に比べると発生は遅く、つぶされることもしばしば。タイミングさえ合えば、相手の下段攻撃を避けながら当てることもできるが、かなり難しい……。というわけで、主戦力としては使いづらい。攻撃のバリエーションの1つとして考えておこう。



上 必 同時押し

ナックルパート 15

上必

▶

壮絶(そうぜつ)ナックルパート 62

上必 上 上







◀猪場がもつ唯一のジャスト技がコレ。ボタンの入力タイミングは拳がヒットしたのと同時に入力。技自体はガード不能だが、発生が遅いため、使うには少々難アリ。

下段技

ローキック 15

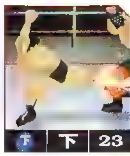
下



◀下段への単発技。スピードは問題ないが、この技からの派生がないため、少々使いづらい。利点としては、攻撃しつつ、しゃがみ状態へ移行できることだろう。

魂心(こんしん)ローキック 38

下→ 下





◀相手への起き攻めに使うのに最適な下段技。1発目がダウン技なので、2発出し切ってしまうのも可。

スライドレフトアリキック 20

↰ 下 (□でキャンセル可)

スライドライトアリキック 20

↱ 下 (□でキャンセル可)



◀▶左（右）延髄斬りと同じレバー入力から出る下段技。ダメージはそこそこだが、この技の大きな特徴としてあるのが、[illegible]だということだ。この技をキャンセルすると、相手の側面に素早くまわりこむことができる。この動きは素早く、移動距離もステップより長い。特殊移動技と考えて使えば、相手の攻撃を避けながらまわりこむことができるぞ。



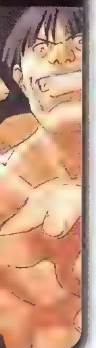
下 必 同時押し

ターンローキック 25

下必

▶姿勢がかなり低くなるため、上段以外に一部の中段技も避ける特徴をもつ。さらにダウンまで奪えるのもポイント。下段技の主戦力としてバンバン使っていこう。





上 下 同時押し

ローリングアッパー
上 下 または　25

▶猪場の技の中にあって、最速の部類に入る中段技。コンボに使えるほか、反撃の要に使っていくこともできる。猪場の主力技の1つになることは間違いない。



STEP2 移動技　歩いての技

ナックルボンバー
上　25

▶相手の頭を両拳で思い切り叩きつける。発生は遅いものの長いリーチは魅力。技がヒットすると、相手との距離が離れてしまうのが難点だが、相手が受け身をとらなければ、ダウン投げが決まる。



走っての技

ダッシャーラリアート
上　28



◀ダッシュからのラリアート。当たればダウン投げが狙えるが、上段技のため、避けられやすい。無理して狙う必要はないが、走り中からの技の中では比較的使いやすい。

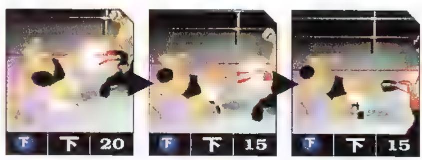
ドロップキック
上 下 または　25



◀両足を揃えて相手を蹴り飛ばす中段技だが、発生が遅いため迎撃されやすい。これを使うなら、リスクを考えたうえでダッシャーラリアートにした方がいい。

アリキック
下 下 下　50

▶走り中から地面スレスレのローキックを最大3発まで出す。1発目の発生は早いが、2発目以降の発生は比較的遅め。おまけに追い打ちに使えるのは3発目のみと、結構使いづらい。



ダッシュ延髄(えんずい)
上　20



◀ドロップキックよりも発生が遅く、巻きこむように足が出てくるため、なかなか狙いづらく使う状況も限られてくる。唯一の利点はインタラプトされないことだろうか？

バックターンキック
上　20



◀プロレスでいうカンガルーキック。回避行動を含むうえに、走り中からの技の中では、発生が意外と早い。とっさに出せるようになれば心強い反撃技となるだろう。

STEP G J を使う技　G 同時押し

唐竹割り(からたけわり)　20

G 上



◀ヒット後よろけさせることができる脳天チョップ。発生はそこそこだが、スキも少なく使いやすい。これでよろけさせた後は絶好の投げチャンスなので、チョップの後などに狙っていこう。

悶絶唐竹割り(もんぜつからたけわり)　25

G 上→



◀技のモーションとヒット後のよろけは唐竹割りと一緒だが、こちらは発生が遅いガード不能技。全体的に行動が遅い猪場にとって、この技は非常に使いづらい。これを狙うなら、相手の気絶中などしかない。

地獄突き(じごくづき)　25

G 上 後すぐ G はなす



◀ガード不能技ではあるが、猪場の技の中で1、2を争う発生の遅さをもつ上段技。ダメージも低く、インタラプト可能とあまりいいことがない。ガード不能技は他にもあるので、この技に固執する必要はあまりないだろう。

虫尻り(むしじり)　80

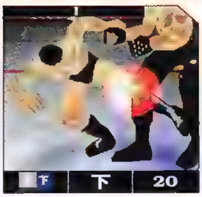
(地獄突き中) 必



◀地獄突きモーション中からの派生技。ダメージは単発技の中で最高値を誇るこの技だが、発生時間もワースト1を誇る。おまけにガード不能技ではないのでヒットさせることは難しい。

足払い(あしばらい)ローキック　20

U 下



◀ターンローキックよりもダメージは小さいが、その分発生が早いダウン技。ただし、この技がガードされた場合には、かなり大きなスキが発生するため、乱用は控えた方がいい。打撃で押してくる相手への反撃に使っていこう。

ステップ技

必勝(ひっしょう)ストンピング　25

G ✚★下 下



◀ステップから出せる唯一の下段技。しかし、リーチは短く発生もあまり早くない。ダメージはそこそこなので、とっさにダウン投げが出せない場合に狙ってみるのも面白い。乱戦時にはあまり使うことはないだろう。

ケンカキック　20

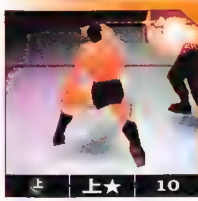
G ✚★ 上



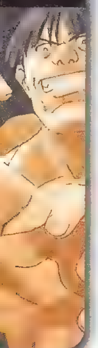
◀発生の早い中段蹴り。リーチもあり、猪場の数少ない中段牽制技として重宝する技だ。また、この技はダウン技で、その後にダウン投げまで狙えるといった優れもの。下段技と使い分けていくと、効果的に当てることができる。

根性平手(こんじょうひらて)　10

G ✚★下 上



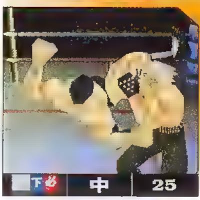
◀判定は上段だが、ダウンしないガード不能技という特性をもつ。技の発生は早いものの、リーチはあまりないので少々当てづらいのが難点である。この技をヒットさせたら投げ技と打撃の2択をかけていくようにしたい。



ジャンプ技

骨法浴びせ蹴り（こっぽうあびせげり）

下 必 または J 下　25



◀空中で一回転しながら足を相手の頭上に振り落とす。この技はスキこそ大きいが、リーチもあり、インタラプト不能なので、どんどん使っていった方がいいだろう。また、この技はダウンしている相手への追い打ちにも使える。

立ち上がり途中の技

Dahアッパー

G ★ 上　25



◀猪場が使う一番強力な浮かし技。発生は非常に遅いが、浮かせた後にはローリングアッパー（P.113）が確実に入る。下段攻撃からの連係や相手のよろめき中などに狙っていけるようになると、相手にプレッシャーが与えられる。

しゃがみ技

フロントキック

G 上　18

▶

炸裂（さくれつ）ダブルキック

G 上 上　38



▶



◀つま先蹴りから回し蹴りへつなぐ連係技。下段ガードからの反撃として非常に役立つ技である。また、1発目がカウンターなら、2発目までつながり、その後もダウン投げが狙えるというオイシイ特典がついている。ただし、至近距離だと意外とつぶされることも多く、この技ばかりに頼っていると、インタラプトを狙われる可能性が高い。そこで、この技を狙うなら、足払い（P.115）、ローキックやスライドレフト（ライト）アリキック（P.113）などと使い分けていく必要が出てくるのも覚えておこう。

猛烈（もうれつ）フロントキック

G 上～　30

▶

爆烈（ばくれつ）ダブルキック

G 上～ 上　50



▶



◀フロントキックの上ボタンを押しつづけることで、1発目がガード不能になった連続技。こちらは1発目がヒットすれば、2発目が自動的に空中コンボとしてつながる。発生はフロントキックとは違い、かなり遅くなるが、その分、1発目のダメージが大きくなっている。この技の狙いどころとしては、炸裂ダブルキックとは違い、長いリーチを活かした起き攻めになるだろう。ダメージだけを考えれば、1回のダウン投げよりも高いので、起き上がり攻撃をしてくる相手に狙っていくのがいい。

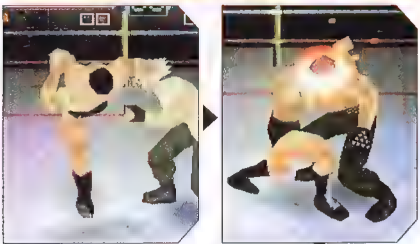
STEP4

投げ技

猪場の投げ技には大きく分けて通常投げ、当て身投げ、ダウン投げの3種類が用意されている。通常投げは抜けられることを考えても、ダウン投げという次の布石が用意されているため非常に有効な手段となる。また、**ダウン投げは投げ抜け不可能**なので、積極的に狙っていくといいだろう。そのためには方向キー一回転入力をマスターする必要がある。

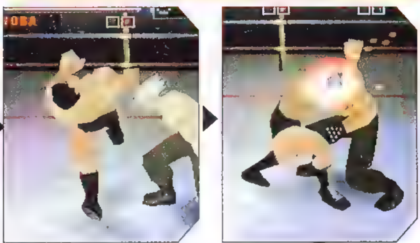
ヘッドバット

(相手の正面から) 上 下 または 35



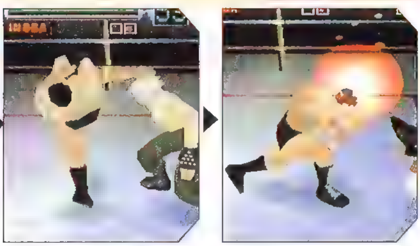
ヘッドバットツー

(ヘッドバット中に) 50



ヘッドバットスリー

(ヘッドバットツー中に) 75



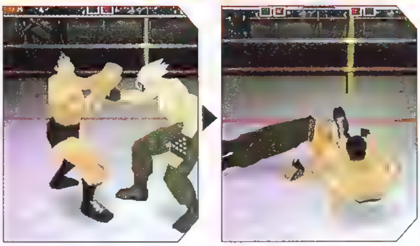
DSD(ダッシャースクリュードライバー)

(相手の正面から) 上 下 上→ または 上→ 40



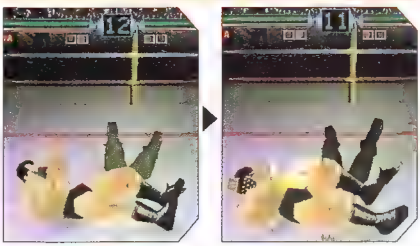
ネックシザースホイップ

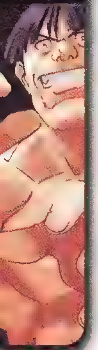
(相手の正面から) 上 下 下→ または 下→ 40



腕ひしぎ十字固め(うでひしぎじゅうじがため)

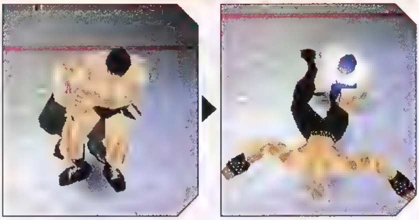
(相手の左面から) 上 下 または 40





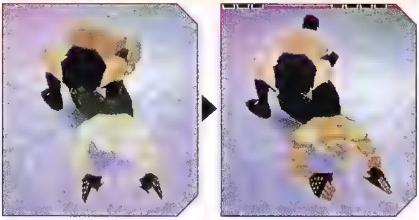
タイガーレッグロック 35

（相手の右面から）上 下 または



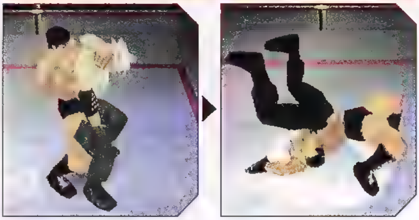
インディアンデスロック 48

（タイガーレッグロック中に）



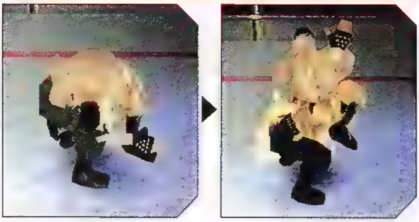
ドラゴンスープレックス 40

（相手の背面から）上 下 または



卍固め（まんじがため） 40

（相手の背面から）
上下 上→ か 下→ または 上→ か 下→



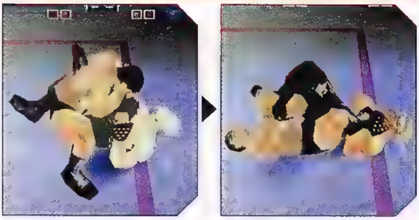
ダッシャーバスター 60

（相手の正面から）上 下 または



アンクルホールド 35

（タックル中に）上→



パワーボム 40

（インタラプト中に）



キャプチュード 35

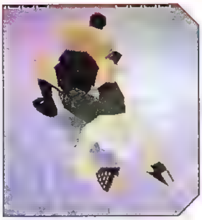
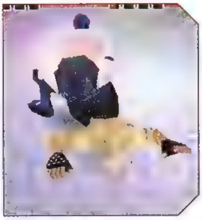
（相手の蹴りに対し）上 下 必 または 必

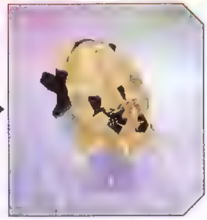


インディアンデスロックツー
(インディアンデスロック中に) S　60

▶

鎌固め(かまがため)
(インディアンデスロックツー中に)　85



ダウン投げ

▼方向キー一回転投げに相当するダウン投げは、相手の状態によって、全部で8種類の技に変化する。この技の優れているところは投げ抜け不能というところだ。相手をダウンさせたら、執拗にダウン投げを狙っていくことこそ、猪場ならではの醍醐味なのだ。

ダウン投げ(相手あおむけダウン中)
(あおむけダウンした相手の頭側から または足側から または左側から または右側から) 上 下 または　30

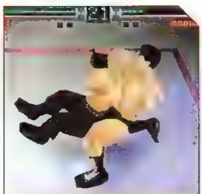
〜頭側から〜


スリーパーホールド

〜足側から〜


スコーピオンデスロック

〜左側から〜



チキンウイングフェイスロック

〜右側から〜



フィギュアフォーレッグロック

ダウン投げ (相手うつぶせダウン中)
(うつぶせダウンした相手の頭側から または足側から または左側から または右側から) 上 下 または　30

〜頭部から〜


インディアンデスロック

〜足側から〜


キャメルクラッチ

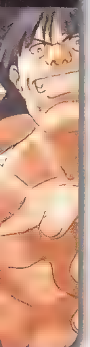
〜左側から〜



ストラングルフォールド

〜右側から〜


ボー&アロー



STEP5
必殺技

猪場の必殺技は、他のキャラのように飛び道具や変身ではなく走り寄っての投げ技がほとんど。もちろん走っている最中は無防備なのだが、その魅力は決まったあとに発生する。基本となるダッシャーボムが決まれば、その後はダウン投げが確実に入るのだ。さらに至近距離で狙えば、ほぼ回避することができない。連係の合間を狙って着実に決めていこう。

ダッシャーボム

コマンド：必　ゲージ：80



必	-	50

◀一定時間の間、相手を追いかけてパワーボムを決める。この後は、相手は必ず足をこちらに向けてダウンする。おまけに、コマンド入力のダウン投げなら確実に決まる。

ファイナルダッシャー

コマンド：必→　ゲージ：105

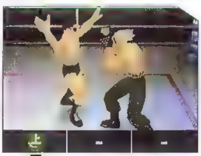


必→	-	105

◀投げ技の中で最大ダメージを誇る技。ただし、ゲージ消費量も非常に多く、走り始めるまでの時間も長い。もちろん、その分、スキも非常に大きいので無理に狙う必要はない。

闘魂(とうこん)スタンス

コマンド：必 上　ゲージ：-



上	-	-

◀キャプチュードが投げ抜け不可に対し、こちらは投げ抜け可能な当て身投げ。当て身できる技は基本的に上中段のインタラプト可能な技と思っていい。反撃の起点に使おう。

ダッシャーヘッドバット

コマンド：必＋上下 または 必＋○　ゲージ：80



上下	中	40

◀ダッシャーボムの走り中にコマンドを入力することで変化する中段攻撃。ゲージを消費するわりにダメージも小さく、立ちガードで防御されてしまうため、有効とはいえない。

～左腕～



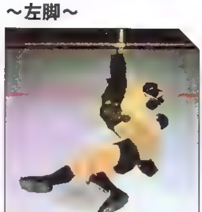
裏肘固め

～右腕～



ブルドッキングヘッドロック

～左脚～



足固め渦落とし

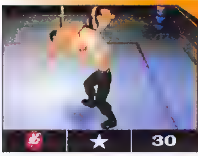
～右脚～



足一本背負い

ホーミングボディープレス

（ジャンプ降下中に）必　30



◀共通技にあるダウン攻撃に近いが、こちらはホーミング性能がつく、ジャンプ降下中ならいつでも出せるといったスグレ技。ダメージもそこそこなので、中間距離から使おう。

ダッシャーシザース

（ゲージなし）必



◀インタラプトされない中段攻撃。最大で3発まで出すことができる。また、発生も早く空中コンボにも使える。ゲージがなくなったら、あらゆる場面で使っていこう。

ダウン投げ

◀相手がダウン中に必ボタンを押すと、ダッシャーボムにはならず、自動的に8種類の投げ技に変化する。これをうまく使えば、相手の起き上がりに投げ技とダウン投げの2択を迫ることが可能。なお、「起こしてからバックドロップ」のみ、ダメージが40と小さい。

ダウン投げ（相手あおむけダウン中）

（あおむけダウンした相手の頭側から または足側から または左側から または右側から）必　50 (40)

～頭側から～



ドラゴンスープレックス

～足側から～



ジャイアントスイング

～左側から～



ツームストンドライバー

～右側から～

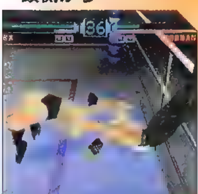


かんぬきスープレックス

ダウン投げ（相手うつぶせダウン中）

（うつぶせダウンした相手の頭側から または足側から または左側から または右側から）必　50 (40)

～頭側から～



ダブルアームスープレックス

～足側から～



起こしてからバックドロップ

～左側から～



タイガードライバー

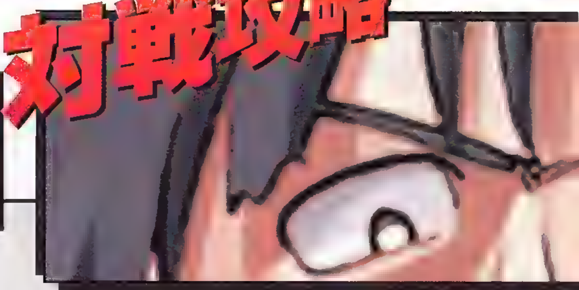
～右側から～



タイガードライバー

対戦攻略

FOR BEGINNER



他のキャラが打撃による2択で攻撃するなら、猪場の場合は、投げ抜けを恐れず、打撃と投げ技の2択で勝負することになる。この選択肢を活かすために、あらゆる打撃技が用意されているといっても過言ではない。また、他のキャラよりもよろめき状態を作る攻撃が多いのも猪場の大きな特徴だ。これらの技を使いこなしてこそ、猪場の実力が発揮されるといえる。



◀ダッシャーラリアットからダウン投げを狙え!!

最初に覚えたい技

上段	ナックルボンバー	[illegible]
上段	根性平手	[illegible]
中段	Dahアッパー	[illegible]
中段	ケンカキック	P.115
下段	スライドレフト(ライト)アリキック	[illegible]
下段	足払いローキック	[illegible]

基本戦法 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 打撃と投げでプレッシャーを与える

猪場の場合、常に投げ技が狙える距離で戦っていくことが、相手の動きを止める最良策となる。そこでまず覚えたいのがステップ中から出せる根性平手。もちろんステップは相手の横に動くようにし、相手のガードを崩すように使う。これが決まれば、そこから打撃と投げの2択が始められるのだ。

根性平手 P.115



▲歩いている相手の隙をついて根性平手で相手のガードを崩す。



▲そこから打撃を当てれば、スムーズに投げまでつなげられる。

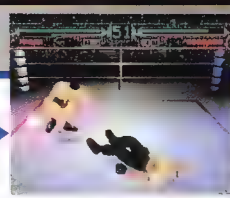
ゲージの使い所 ▶▶ 浮かした相手への追い打ちに使う

必ボタンを押すと出るダッシャーボム&ダウン投げ。これは相手の状態によって自動2択となるお得な技だ。この使いどころは、やはり浮いた相手の落下中だろう。受け身をとらなければダウン投げになるし、仮に受け身をとられてもダッシャーボムが出る。無理に空中コンボを狙うよりも安全なのだ。

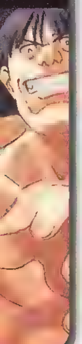
ダウン投げ P.121



▲ローリングアッパーで相手を浮かしたらすぐに必ボタン!!



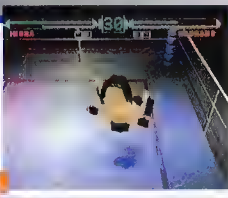
▲相手が受け身を取らなければそのままダウン投げへ移行する。





STEP UP!

1 回転コマンドをマスターしよう!!



ダッシャーバスター P.118

◀Gボタンを押しながらコマンドを入れるのがポイント。方向キーは素早く回転させよう。



ダウン投げ P.119

◀ほとんどの投げ技の後にはコマンド入力のダウン投げが期待できることを覚えておこう。

猪場をより強くするために忘れてはならないのが方向キー1回転入力で出せるダッシャーバスター（P.118）＆ダウン投げ（P.119）。ダッシャーバスターは投げ抜けされるものの、そのダメージはやはり魅力的。さらにダウン投げは、投げ抜け不可のうえ、近くでダウンさせれば高確率で決めることができるのだ。コマンド入力によるダウン投げは、必ボタンで出るダウン投げよりもダメージは低いが、ゲージを使わずにすむという恩恵もある。一試合中にダウンさせるチャンスを考えれば、やはり方向キー1回転コマンドは確実に出せるようにしておきたい。しっかり練習しておこう。

瞬殺ラボ PREVIEW

猪場のコンボは他のキャラとは違い、少々変わったものまであみ出すことができる。そんな一風変わったコンボを簡単に紹介してみよう。

浮かせ技

基本的に相手を浮かしたいならDahアッパー（P.116）が有効。発生は遅いので、相手のよろめき中などを狙っていこう。



◀追い打ちを考えるとDahアッパーがベスト。

お手軽コンボ

空中での追い打ちとしては、ローリングアッパーが一番簡単。ただし、Dahアッパーで浮かした場合しか当たらないので注意しよう。



◀浮かしたらすぐに入力しないと当たらないぞ。

強力コンボ

猪場だけの特権なのが必ボタンを使った追い打ち。相手が浮いたら必ボタンを押す。これでダウン投げかダッシャーボムが狙える。



◀受け身をとられても高確率で投げられるぞ。

HAN DAEHAN



韓の技

威力	速さ	使いやすさ
B	A	B

多彩な蹴り技が特徴の韓。技のスピードは非常に速いが、攻めが単調になりやすい。いちど攻めこんでしまえば、速い攻撃をくり出して手数で圧倒できる。攻撃の組みたてが難しいキャラだ。



STEP 1 基本技

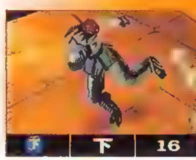
上段技

キリングジャブ 上 — 10

▶ **キリングブレイド** 上 上 下 — 36







◀上段判定の右パンチから左パンチ、下段判定の蹴りへのコンビネーション。どれもスピードが速い。3発目が下段なので、特に接近戦では使いやすい。

ファンシェイプコンビネーション 上 上 上 上 上 — 75

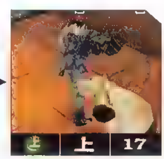
▼すべて上段判定の、パンチ2発から蹴り3発へのコンビネーション。しゃがまれると当たらないので注意。4発目の蹴りが下段判定のコンビネーションもあるので、そちらをメインに使おう。



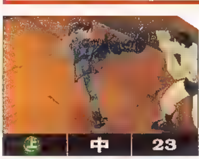






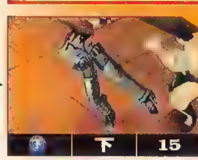


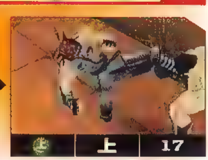
ターンヒール フリー 上 — 23



◀回転しながら軸をずらしてのかかと落とし。レバーをまわす方向によって、軸をずらす方向が違う。かなり大きく軸がずれるので、相手の攻撃をかわすことができる。

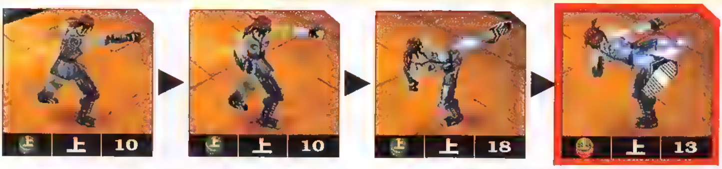
ファンブレイドコンビネーション 上 上 上 下 上 — 70





コンボゲインフル　51

上 上 上 上（クロウピックコンビネーション(P. 129)の4番目にシフト可能）



◀すべて上段のコンビネーション。ジャストのタイミングは、3発目の蹴りが当たった瞬間だ。そのままモーションチェンジになる。

上 必 同時押し

ヒールスライス　25

上必



◀まっすぐ足を上げてのかかと落とし。中段判定なのでしゃがんでいる相手にも当たるが、モーションが大きく読まれやすい。ダウンしている相手への追い打ちにも使える。

下段技

ブレイドキック　11

下



◀単発の下段蹴り。ここからジャスト技のインジャリーフレイルやダイイングフレイルなどへ移行できる。接近戦でいきなり出すと、ガードされにくいので有効だ。

インジャリーフレイル　49

下 下 下 上

ダイイングフレイル　44

下 下 下 下



下 必 同時押し

リンギングスケアクロウ　33

下必 上 または （レバー）下 上 または （レバー） 下 上



▶足払いのリングキックから、上段判定の蹴りへのコンビネーション。リングキックは出が遅いので、少し離れて狙うようにする。リンギングスケアクロウの後は、モーションチェンジ状態になるので、さらに攻撃を続けることができる。

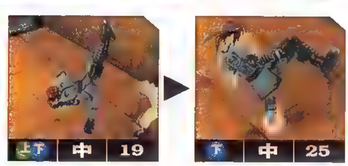
上 下 同時押し

スワローハンティング　19

上下 または （ボタン）

スワロースラスト　44

上下 上 または （ボタン） 上

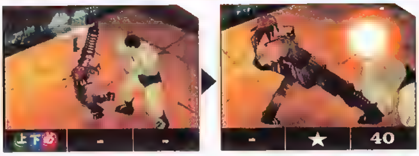


▶スワローハンティングは小さくジャンプしての蹴り上げ、スワロースラストは、下りのかかと落とし。モーションが大きいがスピードは速い。少し離れて使うとヒットさせやすいだろう。スワロースラストは、ダウンした相手にも当たる。

※韓は 上（レバー）（技名：ライト・スケアクロウ）、もしくは必殺技ゲージなくなり後、必（技名：レフト・スケアクロウ）を入力することで多彩な技にシフトできる、モーションチェンジ状態になります。

アルティマヒール

上 下 必 または 必 — 40



◀大きく足を振り上げての、ガード不能のかかと落とし。非常にモーションが大きく、攻撃判定が出るまでに時間がかかるが、リーチがかなり長い。少し離れた間合いで出すようにすれば、近寄ってきた相手に当たることもある。ガード不能技にしては、そこそこ使いやすい技だといえるだろう。ダウンしている相手にもヒットするが、技が出る前に起き上がられてしまう。

STEP2 移動技 走っての技

ランディングクロウ

✚ 上 — 17

▶

ハンティングトマホーク

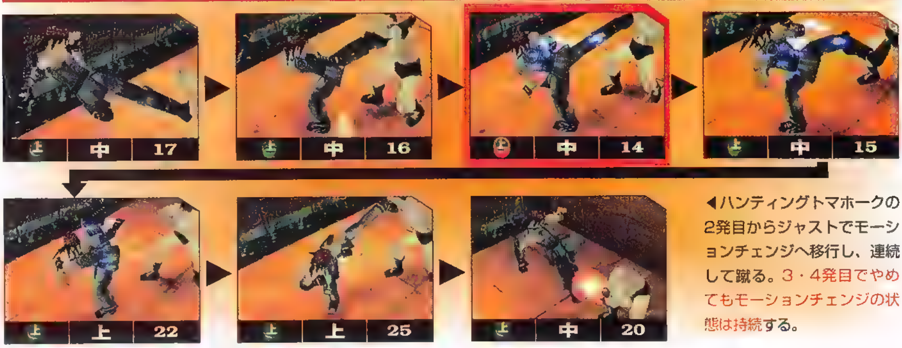
✚ 上 上 上 — 56



◀飛びあがって、空中で蹴る。最大で3回まで蹴りを出せる。3発目でジャスト技のコンボパトリオットへ移行できるので、そちらを使った方がより強力な連続技となる。

コンボパトリオット

✚ 上 上 上 上 上 上 上 — 129



◀ハンティングトマホークの2発目からジャストでモーションチェンジへ移行し、連続して蹴る。3・4発目でやめてもモーションチェンジの状態は持続する。

ノーズダイヴピッキング

✚ 上 上 (ヒット後) 上 上 上 — 72

▼走りこんで跳び蹴りを食らわせた後、そのまま3回蹴りを叩き込んで相手をふっ飛ばす。相手と向かい合って出すと防御されて技が止まってしまうので、背面から狙っていこう。



※韓は 上 (技名：ライト・スケアクロウ)、もしくは必殺技ゲージなくなり後、必 (技名：レフト・スケアクロウ) を入力することで多彩な技にシフトできる、モーションチェンジ状態になります。



スリングキック

上 下 または ○ — 22

▶

スリングシックル

上 下 下 または ○ 下 — 39





◀スリングキックは、走ったまま小さくジャンプして後ろまわし蹴りを出す。当たると相手はダウンするが、上段判定なので使いにくい。スリングシックルはスリングキックのあと、低い姿勢で足払いを出す。スリングキックが当たっていれば、スリングシックルも連続してヒットする。ガードされてしまうとスキが大きいので、遠い間合いからの奇襲攻撃として使おう。

グランドチャクラム

下 — 10



◀走りこんでのスライディングキック。移動しながら蹴るので、攻撃のリーチが長いのが特徴。技のあとの硬直時間が長く、スキが大きい。遠い間合いからの奇襲に使おう。

グランドシックル

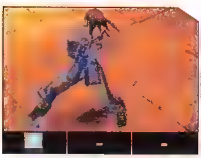
G 下 — 20



◀走りこんで、低い体勢でローキックを繰り出す。グランドチャクラムのようには滑らないので、攻撃のリーチは短いが、そのぶんダメージは大きくなっている。

リバースヒール

G 上 — 20





◀走っている状態から相手に背を向け、振り向きざまにかかと落としを叩きこむ技。緊急回避行動をともなうため、この技で相手の技をよけつつ攻撃を入れることも可能。

歩いての技

ハルバートキック

G 上 上 上 — 66







◀回転しながらキックを3回出す。1発ずつのダメージは大きいが、すべて上段判定なのでクリーンヒットさせるのは難しい。中間距離での牽制攻撃に使ってみよう。

STEP 3 G J を使う技 しゃがみ技

トゥーアックス

G 上 — 15

▶

アックスヒール

G 上 上 — 35



◀しゃがんだ体勢から足を振り上げる蹴り。トゥーアックスが当たれば、そのままかかと落としのアックスヒールに移行することができる。







同時押し

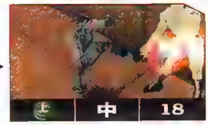
スピアキック　19
下

▶スピードの遅い下段判定の蹴り。単発で止めるとスキが大きいので、ここからジャベリンコンビネーションやデスフレイルへ移行しよう。



ジャベリンコンビネーション　52
下　上　上





イーグルヒール　20
上

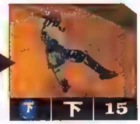


◀モーションのスピードは速いが、攻撃判定の出は遅いかかと落とし。ここから攻撃を出さずに、モーションチェンジへ移行することもできる。

デスフレイル　59
下　下　下　下



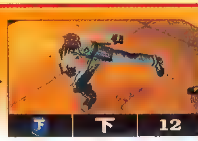


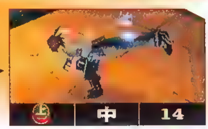


コンボブラッドハウンド　45
下　下　上 (スイッチキック(P.129)もしくはクロウピックコンビネーション(P.129)の2発目にシフト可能)

▶ゆっくりとしたローキックから下段蹴り、ジャストでのハイキックのコンビネーション。ここからCPCへとつなげることができる。

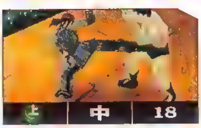






ステップ技

レイピアキック　18
G → ★ 上



◀そこそこスピードの速い後ろまわし蹴り。中段判定なので避けられにくいが、そのあとの攻めの組み立てが難しい。使いどころに注意しよう。

フレイルキック　18
G → ★ 下

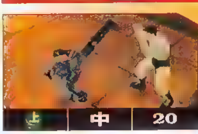


◀スピードの遅い下段キック。相手の足を払うように蹴り、当たるとダウンさせることができる。ガードされるとスキが大きいので注意しよう。

立ち上がり途中の技

ターンランスキック　20
G → ★上

ランスヒール　42
G → ★上　上





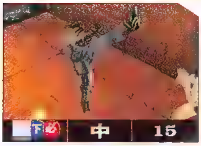
◀ターンランスキックは立ち上がり途中の蹴り上げ。攻撃判定の出は遅いが、相手を高く浮かせることができる。ランスヒールは、ターンランスキックで上げた足を振り下ろすかかと蹴りだ。こちらもモーションが遅く、ガードされやすい。ターンランスキックが当たっていれば、浮いて落ちてくる相手にランスヒールが当たる。

※韓は 上 (技名：ライト・スケアクロウ)、もしくは必殺技ゲージなくなり後、必 (技名：レフト・スケアクロウ) を入力することで多彩な技にシフトできる、モーションチェンジ状態になります。

ジャンプ技

フェザーキック

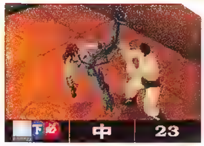
上 必 または J 上 — 15



◀小さく跳びあがっての蹴り。ジャンプして前進するので、攻撃のリーチが長い。ガードされてもスキが小さいので、中間距離から一気に間合いをつめるのに有効な技だ。

ランディングバード

下 必 または J 下 — 23



◀跳びあがって、上から蹴りおろすような技。当たればダメージは大きいが、モーションが非常に大きく、読まれやすい。少し離れてダウンした相手への追い打ちに使える。

モーションチェンジ後の技

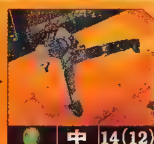
クロウピックコンビネーション

上 上 上 上 上 上 上 上 — 右149 左(143)



▶

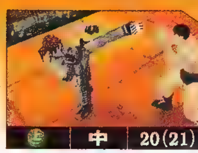

▶


▶


▶




▶


▶


◀4発目までなら、スイッチキックへ移行することも可能。始動の足でダメージが変わる。数値は右始動、カッコ内が左始動のダメージ値だ。

スイッチキック

下 — 13

▼モーションチェンジから、下段の蹴りを出しつつ軸足を変える。モーションチェンジ中のさまざまな技から派生できる。

▶

スイッチングコンビネーション

下 上 上 上 上 — 右96 左(95)

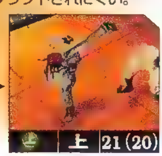
▼モーションチェンジ中のスイッチキックからのコンビネーション。蹴りのタイミングがずれ、インタラプトされにくい。



▶

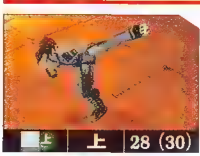

▶


▶


▶


トリプルウィンガー

上 上 上 — 右65 左(67)



▶


▶


◀モーションチェンジ状態から、上段判定の蹴りを3回出す。すべて上段なのでガードされやすく、しゃがまれると当たらない。



ピックスイッチ

上 下 上 上 上 上　右12　左(11)





◀中段蹴りから下段蹴りへつなぎ、軸足を入れ替えて3発の蹴りを出す。そこからまたモーションチェンジの体勢に戻す蹴りへのコンビネーション。始動時の軸足によって、ダメージが変わる。6発目の蹴りはスピードが遅いため、連続してヒットしない。5発で止めれば、モーションチェンジは解除されて通常の構えに戻るので、そこから別の技を狙ってもいいだろう。

トリプルフラッター

上 下 上　右60　左(62)



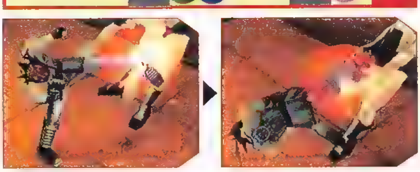
◀スピードの遅い上段判定のまわし蹴りから、下段、上段へのコンビネーション。トリプルウィンガー（P.129）との2択になるが、判定の出が遅いので注意しよう。

STEP4 投げ技

韓には投げの種類が少なく、相手に投げ抜けのタイミングを悟られやすい。積極的に狙いにいくというよりは、一瞬のスキに対する選択肢のひとつとして考えよう。あえて投げを狙いにいくなら、ダメージの大きいアーマゲドンからのアポカリプスを決めたい。もしもの時の投げ抜け対策も忘れずに。

ホールドパルチザンキック

(相手の正面から) 上下 または 中　40



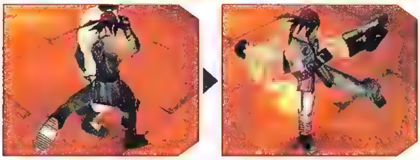
リバースワンハンドスルー

(相手の左面から) 上下 または 中　40

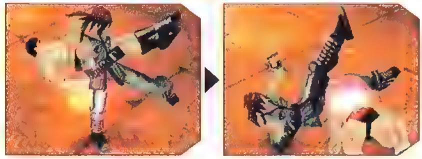


※韓は 上 (技名：ライト・スケアクロウ)、もしくは必殺技ゲージなくなり後、必 (技名：レフト・スケアクロウ) を入力することで多彩な技にシフトできる、モーションチェンジ状態になります。

キックブラッシュ
(相手の右面から) 上 下 または 30



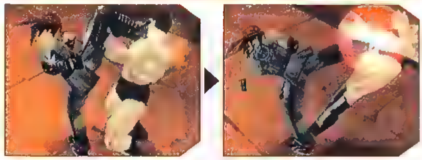
ブラッシュギロチン
(キックブラッシュ中に) 45



インフェルノ
(相手の背面から) 上 下 または 40



アーマゲドン
(相手の正面から) 上 下 または 40



アポカリプス
(アーマゲドン中に) 64



STEP 5 必殺技

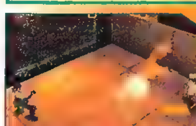
韓の必殺技は、単発のものとためるものの2種類しかない。どちらもひざからミサイルを発射する。他のキャラのどの必殺技よりも誘導性能が高く、発射してしまえばほぼ確実に相手にとどく。その反面、出るまでのスピードが遅いので、つぶされやすいという欠点もある。先読みされないように注意。

コリア1号
必 50


★ 20〜75

◀ひざからミサイルを1発撃つ。かなり誘導性能が高いので、途中で壁に当たらない限り相手を補足してくれる。出るまでは遅いが、非常に心強い必殺技だといえる。

コリア10号
必→ 75


★ 20,20,20

◀ひざから撃ったミサイルが3つに分裂し、それぞれが相手を追尾する。ため時間が長いぶん[illegible]誘導性能が高く、3つのうちどれかひとつは当たると思っていい。

FOR BEGINNER 対戦攻略



韓は接近戦の打撃技のスピードが非常に速いので、手軽に連続技を組み立てられる。相手を追いつめてしまえば、手数で圧倒できるキャラだ。その反面、攻撃パターンが単調になりやすく、インタラプトや当て身投げを狙われやすいといった弱点もある。相手を追いつめるところまでの攻めの組み立てが難しい。いかにして効率よく追いつめるかが、勝負のカギとなる。



◀追いつめてしまえば、手数で押せるのだが。

最初に覚えたい技

上段	キリングブレイド	P.124
	ファンブレイドコンビネーション	P.124
中段	スワロースラスト	P.125
	ノーズダイブピッキング	P.126
下段	ジャベリンコンビネーション	[illegible]
	コンボブラッドハウンド	[illegible]

基本戦法 ▶▶▶ 素早い動きで敵を翻弄せよ

韓の技にはスピードの速いものが多く、下段判定を含むコンビネーションも使いやすいものが多い。素早い攻撃で相手のガードを上下に揺さぶり、ダメージを積み重ねよう。相手を壁際まで追いつめてモーションチェンジに持ちこめれば、蹴り技の連続で相手の動きを封じこめることができる。

ピックスイッチ P.130



▲上下に攻撃判定を振って、相手のガードを揺さぶろう。

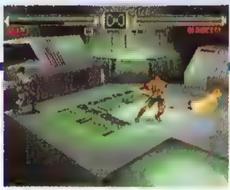


▲途中で別の技へ移行できるコンボが多いのも強みだ。

ゲージの使い所 ▶▶▶ トップクラスの誘導性能を活かせ

韓の必殺技であるミサイルは、出るまでのスピードがやや遅いが、誘導性能が高く当たる可能性は高い。ミサイルを撃つタイミングは2つ、遠い間合いからの牽制と、近い間合いでの不意打ちだ。接近戦でモーションチェンジからの技をガードさせ、至近距離からミサイルをお見舞いしよう。

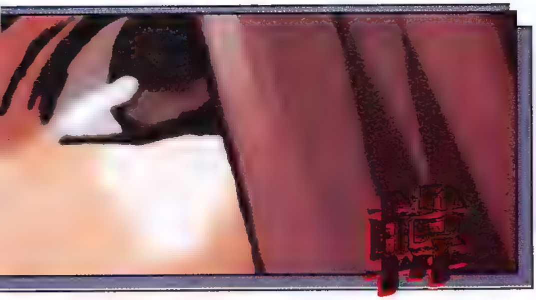
コリア1号 P.131



▲壁にさえぶつけなければ、かなり高い確率で相手へ届く。



▲モーションチェンジの体勢から、そのまま撃つことも可能だ。



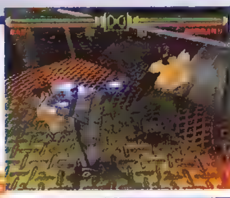
STEP UP!

ステップや歩きからの攻撃を覚えよう



ハルバートキック P.127

◀歩き中の技は、とっさに下段ガードなどに切りかえられるので、相手の技を誘いやすい。



コンボパトリオット P.12[illegible]

◀走りからのジャスト技。モーションチェンジへ移ったり、他の技への移行も簡単だ。

攻撃パターンが単調になるのをふせぐために、歩き中や走り中、ステップからの技を連係に組みこむ。接近戦でやみくもに打撃技を出していても、相手にこちらの攻撃を読まれて返されてしまう。ステップからの技をうまく使えば、相手の攻撃をかわしつつ攻めることも可能だ。当たれば相手を高く浮かせる技もあるので、相手を追いつめるのにも使える。走り中の技はリーチが長いものが多く、攻撃判定も比較的強いので、中間距離からの奇襲に便利。中段と下段の2択に容易に持ちこむことができるのも強い。攻撃のパターンが増えれば、それだけ返し技を食らいにくくなる。技の幅を広げよう。

瞬殺 ラボ PREVIEW

打撃技のスピードが速いので、相手を壁際に追いつめてしまえば、連続して打撃を加えることができる。一気に体力をけずり取ってやろう。

浮かせ技

しゃがみから浮かせ技が出せる。浮かせ技は比較的リーチが短いので、狙いにくい。無理に浮かせにいかない方が無難だろう。



◀当たればラッキー、くらいの感覚でいこう。

お手軽コンボ

壁際に追いつめてしまえば、中段判定の技を連発するだけでも強力なコンボとなる。インタラプトや当て身投げでの反撃に注意しよう。



◀タイミングをずらして出すと返されにくい。

強力コンボ

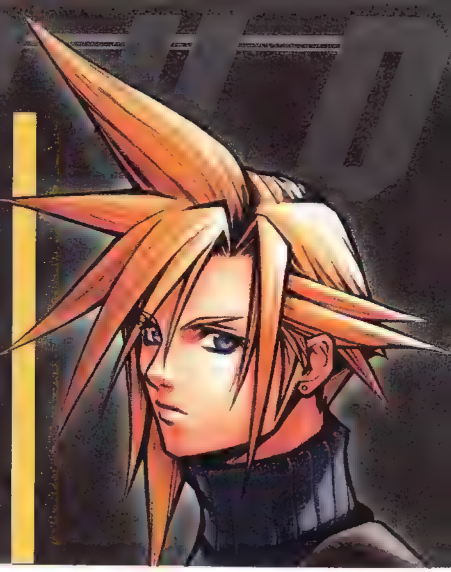
とにかく壁際に追いつめる。壁際で相手を浮かせられれば、打撃技の連続が強力なコンボとなる。モーションチェンジからの技が有効だ。



◀モーションチェンジからの技が連続で当たり強力。

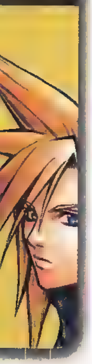
CLOUD STRIFE

クラウドの技



威力	速さ	使いやすさ
A	B	B

クラウドの持つ打撃技は使いやすいものが多く、背中の大剣を使ったコンボも豊富。これらを使い分けるには、かなりの練習が必要となる。やりこめばその分だけ着実に強くなれるキャラだ。



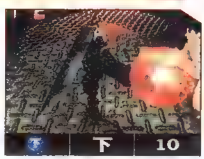
STEP 1 基本技 上段技

ソルジャージャブ 上 — 10

▶

ソルジャーハイロー 上 下 — 20





◀全キャラ中で最速の部類に入るソルジャージャブ。接近戦でのプレッシャーを与えるには最適の技だ。また、そこから派生するソルジャーハイローは、文字通り上下段の2連続コンボ。実際には、これらを単発で止めることは少なく、ここから派生する様々な連続技につないでいくことになる。これらの技は、連続技のスタートコマンドと考えておけばいいだろう。

クールチェーン 上 下 上 — 36

▶ソルジャーハイローまたはソルジャーローキックからつなぐジャスト技。タイミングは若干遅く、ローキックの戻り際をキャンセルするような感じで入力。クラウドの主力武器だ。







神羅式(しんらしき)チェーン・K×K 上 下 下 上 — 52

▼コマンド通りの攻撃判定のため、相手にしゃがみガードをされるとすべて当たらないうえに反撃の機会をあたえてしまう。つねに全部出さずに、クールチェーンと併用して使うようにしよう。









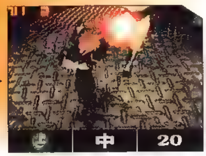
神羅式（しんらしき）チェーン・デストラップ
上 上 上 上　52

▼3発目から中段になるため、ソルジャー（ザックス）チェーンと併用して使うと効果的。発生も早く、1発目が当たればインタラプトされない限り最後まで入るため、反撃の起点に使おう。



▶

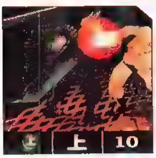

▶


▶


ソルジャーチェーン
上 上 下　35

ザックスチェーン
上 上 下 上 上　80

▼ソルジャーチェーンは発生は早いが、最後のローキックでダウンさせることはできない。また、最後まで出しきったあとは、体勢的にクラウド有利なため、次の攻撃に移りやすい。また、ザックスチェーンはソルジャーチェーンからのジャスト技で、入力のタイミングは3発目がヒットした瞬間。空中コンボや投げ技を狙うのでなければ、ソルジャーチェーンで終わらせず、ザックスチェーンまで出してしまうといいだろう。



▶

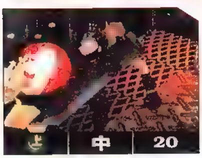

▶


▶


▶


ソルジャーフェイント・ライト
↰ 上　20

ソルジャーフェイント・レフト
↱ 上　20



◀▶左右に回りこんでのかかと落とし。回りこむ距離は、他のキャラに比べ短く、攻撃発生時間も左右一緒と使い分けるメリットはあまりない。また、回りこむ距離が短いため、相手の攻撃を避けられずにつぶされてしまうことも多い。この技を主軸として戦うよりも、クールキック（P.138）を使っていく方が無難だろう。



上 必 同時押し

ソルジャーフック
上必　18

▶クラウドの攻撃の中にあって、非常に使いやすい中段攻撃。発生はやや遅めだが、リーチは意外と長く、相手の下段攻撃をガードしたあとの反撃技としても重宝する。



神羅式(しんらしき)チェーン・ウィル

上必　上　上　**58**



▶ソルジャーフックから派生する連続技で、かなり頼りになる**浮かせ技**。これで浮かせたあとは、ソルジャーニー(P.136)や神羅式チェーン・ブラスティー(P.138)が入る。

神羅式(しんらしき)チェーン・ジェネシス

上必　上　下　**53**

神羅式チェーン・アルファ

上必　上　下　上　上　**98**

▼神羅式チェーン・ウィルの3発目を下段攻撃に代えたのがジェネシス。そこからジャスト入力でジャンプアッパーを2発出すのがアルファである。アルファのジャスト入力のタイミングは、ザックスチェーン(P.135)同様に、3発目がヒットした瞬間。ジェネシスの性質がザックスチェーンに酷似しているため、この連続技を使うならばアルファにしておくのが無難。ダメージも大きいので、**ウィルと併用して使う**と効果的に当てることができる。



下段技

ソルジャーローキック

下　**10**

▶

ソルジャーオリジナル

下　下　上　**42**

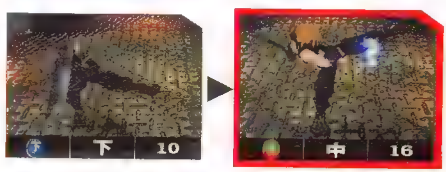


◀神羅式チェーン・K×K(P.134)の2発目以降がこの連続技だ。ただし、最後が上段なので、下段ガードで避けられてしまう。最後まで出さずに2発目で止めるように。

ニブルチェーン

下　上　**10**

▶ローキックからジャスト入力で中断蹴りにつなげる技。ジャスト入力のタイミングは、ローキックの足が伸び切った瞬間。2発目がヒットすれば相手をふき飛ばせるぞ。



下 必 同時押し

ニードルロー

下必　**12**

▶ダウンが奪える下段攻撃。ただし、ダウンしている相手への追い打ちには使いにくいので、使う機会は意外と少ない。**ガード後の反撃**か**上段攻撃への返し技**として使っていこう。



CLOUD

STEP1 基本技　STEP2 移動技

上下同時押し

ソルジャーニー　10
上下 または 上

▶クラウドがもつ数少ない空中コンボ始動技。また、ガード後の反撃技としても有効。この後の空中コンボには、神羅式チェーン・デストラップ（P.135）を狙っていこう。



デストラップショート　32
上下必 上 または 上必 上

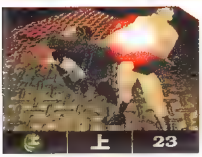
▶神羅式チェーン・デストラップ（P.135）の3、4発目をくり出す。判定は両方とも中段なのでガード後の反撃に最適な技だ。また、1発目で止めて他の技につなぐこともできる。





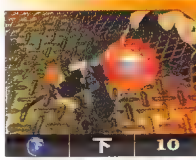
STEP 2 移動技　走っての技

エアバスター　23
上



◀いわゆる飛び蹴り。上段判定のため、なかなか当てにくい。相手の下段攻撃を避けながら攻撃でき、相手をダウンさせられるというメリットをもつ。

スライドバスター　10
下



◀ダメージこそ低いものの、発生の速さとダウン確定技であるなど、メリットも多く非常に使える下段攻撃である。また、走り中の技で唯一、ダウン中の追い打ちにも使える。

ソルジャータックル　20
上下 または 上



◀スライドバスター同様に非常に使い勝手のいい技。判定も中段と、スライドバスターと併用することで効果的に使える。ただし、ガードされると反撃を確実に受ける。

ソルジャーニードル　18
上



◀走り中の技にあって、横方向にも広い攻撃判定をもつ。遠距離からの奇襲や走って逃げる相手などに対し、非常に使いやすい技である。

バックターンキック　20
上

▶走り中にGボタンを押すと出る回避行動から、両足で蹴り飛ばす。使いどころが難しいがインタラプトされないので、タックルやソルジャーニードルの代わりにもなるだろう。



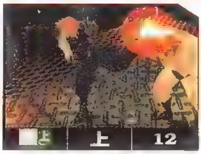
STEP3 □ J を使う技

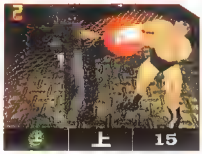
□ 同時押し

ソルジャーハイキック □上 12

▶

神羅式（しんらしき）チェーン・ブラスティー □上 上 上 52





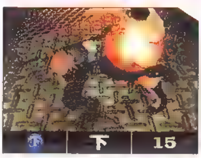


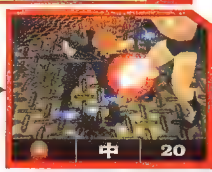
◀3発目のジャスト技が中段キックになる連続技。入力タイミングは、2発目の当たる直前あたりだ。また、神羅式チェーン･ウィル（P.136）からの空中コンボにも使える。

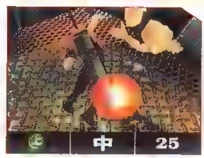
しゃがみ技

ロースピンキック □下 または □下 15

ザックスショート □下 または □下 上 上 60



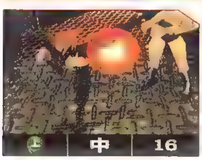




◀ザックスチェーン(P.135)の3発目以降を繰り出す。この技は、ザックスチェーンとは違い、1発目がカウンターの時のみ、2発目以降か連続ヒットになる。

立ち上がり途中の技

クールキック □★ 上 16



◀立ち上がり中に出せるリーチの長い中段キック。クールチェーン（P.134）を失敗してもこの技が出る。単体で使う機会は少ないが、下段ガード後の反撃技の1つと考えよう。

ステップ技

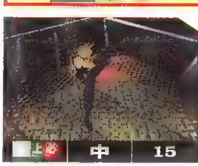
魔晄（まこう）パンチ □★下 上 20



◀クラウドがもつ唯一のステップ技。発生スピードはソルジャージャブ（P.134）とほぼ一緒。おまけにリーチもあり、中間距離からの奇襲には最適の技である。

ジャンプ技

ソルジャースラッシュ □上必 または J上 15

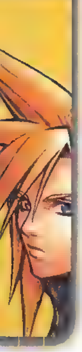


◀相手を力強く蹴り上げる中段技。しゃがんでいる相手をふき飛ばすことができる。間合いをつめてきた相手にカウンターで入れる感じに出すとよく当たるぞ。

ソルジャーレイブ □下必 または J下 23



◀ジャンプから、相手に浴びせ蹴りを叩き込む。少々離れた間合いからでも届くので、離れた位置でダウンしている相手に対してのダウン攻撃にもってこいの技だ。



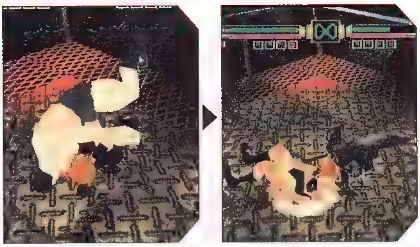
STEP 4

投げ技

比較的抜けられやすい投げ技が多いクラウド。その中で唯一、投げ抜けされにくいのが正面投げ中に上（下）押しっぱなしで出るホールドスラッシュだ。また、異色の投げ技である超究武神覇斬は、相手をつかんだあと、合計11発の斬撃を叩きこむが、その攻撃すべてがインタラプト可能で、一部自由に割り可能。技終了後に剣を抜いた状態になるのも大きな特徴。

フロントスープレックス 40

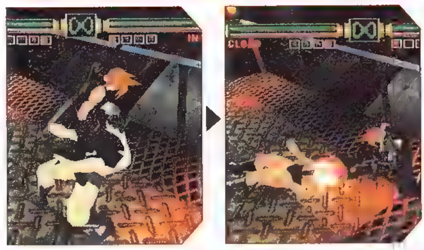
（相手の正面から） 上 下 または



ホールドスラッシュ 40

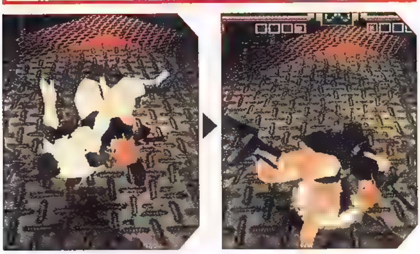
（相手の正面から）

上下 上→ か 下→ または 上→ か 下→



サイドスルー 40

（相手の左面から） 上 下 または



フォールネック 40

（相手の右面から） 上 下 または



破眺投げ（はこうなげ） 60

（相手の背面から） 上 下 または



超究武神覇斬（ちょうきゅうぶしんはざん） 78

（相手の正面から） 上 下 または 中





STEP 5
必殺技

クラウドの必殺技には2種類の技が存在する。1つはメテオレインという攻撃技。もう1つが剣を抜くという動作である。実はクラウドの場合、剣を抜くとキャラ性能が大きく変化するのも特徴。**すべての攻撃がガード不能（白刃取り＆インタラプトは一部可能）になる**が、攻撃モーションも大きくスキも大きい。その分、ダメージも与えやすいので、機会を見て使おう。

剣を抜く（けんをぬく）

必



◀必ボタンを押すと、背中にある大剣を構える。このあと、Gボタンを押せば、背中に剣を戻す。また、**剣を構えている間は必殺技ゲージも減りつづける**ので注意しよう。

メテオレイン

必→　ゲージ 45



◀3つの巨大ないん石を相手めがけて降らせる。発生時間は異常に遅く、非常に使いづらい。ただし遠距離でダウンさせた場合の起き攻めには使える。

バスターソードチェーン

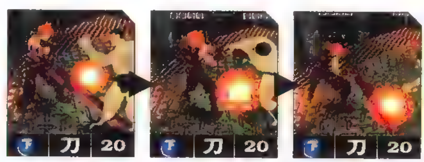
上　上　上



▶この技の1段目、神羅一の太刀から続く基本的な連続技。**3発目が入れば相手はダウン、1、2発目まではダウン中の相手に対しての追い打ちに使える。**が、白刃取りされやすい。

ハードブレイカー

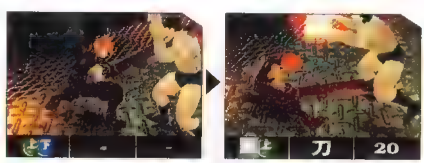
下　下　下



▶この技の1段目、神羅二の太刀から続く斬り上げの連続技。この技のメリットは**1発目がヒットすると残りは白刃取り不可**ということ。使いやすい技だ。

ブレイバー

上下　上　または　上



▶剣を構えた状態で上下同時押しをすると、素早く前方へステップする。このブレイバーはそこから大きく跳びあがり、地上の相手に斬りかかるのだ。もちろん**追い打ちにも使える。**

バタフライエッジ

上　上　上

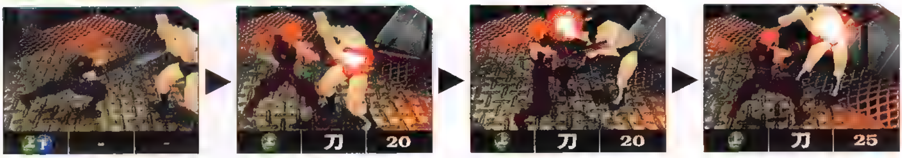


▶ハードブレイカーに似た動きから出す技だが、こちらの3発目はモーションの大きな斬り上げで、ダメージが大きい。もちろんスキもあるので**ハードブレイカーと使い分ける必要**あり。

セフィロスコンボ（インコンプリート）

上下 上 上 上 または ● 上 上 上

▼上下同時押しのステップからはじまる横斬り3段。ホーミング性能が意外と高いうえにフォロー範囲も広く、走って逃げる相手を狙うのに効果的だ。



ルーンブレイドチェーン

上下 下 下 下 または ● 下 下 下

▼こちらも上下同時押しからはじまる連続技。また、剣の振りはハードブレイカーと同じため、非常に使いやすい。中間距離から狙うハードブレイカーと考えておくといいかもしれない。



凶斬り（きょうぎり）

上下 上 上 上 または ● 上 上 上

▼『ＦＦⅦ』でお馴染みのリミット技。コマンドはセフィロスコンボと似ているが、こちらは最後がジャスト入力となる。タイミングは２発目の横斬りが当たる瞬間。早めの入力を心がけよう。



クライムスラッシュ

上

クライムハザード

上 上



◀クライムスラッシュは非常にスキが大きく、白刃取りされやすい斬り下ろし攻撃。ただし、このあとに続くクライムハザードの2発目が斬り上げ攻撃の浮かせ技なので、要所では使っていきたいところだ。ちなみにクライムハザードが決まれば、そこにもう一度、クライムハザードを重ねると追い打ち攻撃になる。発生の遅さとスキの大きさに問題はあるものの、そのダメージの大きさは魅力的。

クライムミラージュ

（クライムスラッシュ中に）下 10



◀クライムスラッシュのモーション開始時に下ボタンを押すと出るクライムミラージュ。横方向に判定が広いため、クライムスラッシュと合わせて使うと効果的だ。

釘バット斬り（くぎバットぎり）

（ゲージなし）必



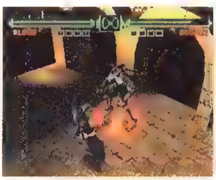
◀必殺技ゲージがない状態で出せる斬り下ろし。一応、ダウン中の追い打ちに使えるが、ダメージは低め。剣の振り自体は他の攻撃と一緒なので、多用する必要はないだろう。

対戦攻略

FOR BEGINNER



他のキャラに比べ技の種類は少ないが、そのほとんどが比較的使いやすくなっているクラウド。また、中下段はリーチもあって使いやすく、上段は発生が早いため、近距離での乱戦時に重宝する。そういった技の中からとりあげた右の6つは、状況を選ばず威力を発揮するというオイシイ技たちだ。これらを使ってクラウドに合った戦い方を覚えていくようにしよう。



◀歩き中でも連続技を出せるのがクラウドの強み。

最初に覚えたい技

上段	神羅式チェーン・デストラップ	P.135
上段	クールチェーン	P.134
中段	神羅式チェーン・ウィル	P.136
中段	ソルジャーニー	P.137
下段	ザックスショート	[illegible]
下段	スライドバスター	[illegible]

基本戦法 ▶▶▶ 下段攻撃を効果的に使う

下段攻撃の種類は少ないものの、そのほとんどが中段攻撃へ派生するため、かなり重要な技となる。また、中段スタートの神羅式チェーン・ウィルやアルファ、単発の浮かせ技であるソルジャーニーなども中近距離での重要な攻め技だ。これらを活かすために下段攻撃でガードを誘うことが必要になる。

ザックスショート P.138



▲ザックスショートの1発目はリーチも長く使いやすい。



▲ここからはジャスト入力と他の技との2択が迫れるぞ。

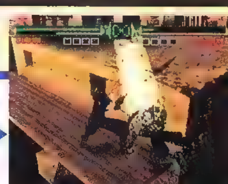
ゲージの使い所 ▶▶▶ 剣を抜くタイミングをつかもう

必ボタンはメテオレインよりも剣を構える時に使うことが多い。構えるチャンスは相手がダウンした時と考えてもいい。また、メテオレインは、剣を構えた状態でも出すことができる。ため状態でも、攻撃ボタンを押せば剣撃を出せるので、メテオレインを剣撃のフェイントに使うこともできるぞ。

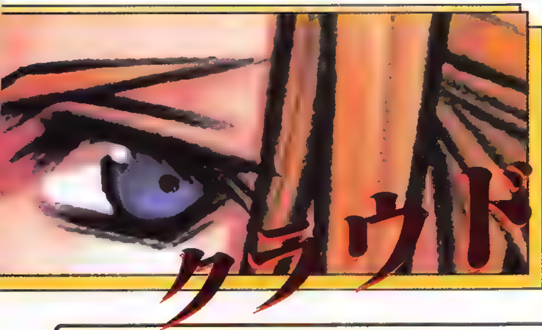
メテオレイン P.140



▲メテオレインが一番使えるのは超究武神覇斬後の追い打ち。

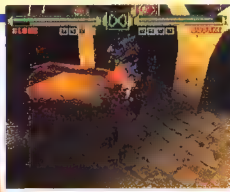


▲狙われると、すべてを避けるのはかなり難しいぞ!!



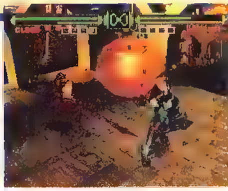
STEP UP!

剣の使い方で攻撃に幅をつけよう



セフィロスコンボ P.141

◀全キャラ中で最大のリーチを誇るクラウドの剣攻撃。横方向に判定が強いのも魅力だ。



クライムハザード P.141

◀相手と並走するように動いてから出すと効果的。クライムミラージュとの2択が基本。

基本攻撃はどの技も比較的早く、非常に使いやすい。一方、必ボタン後の剣を使った攻撃は、どの技も遅く、少々使い勝手が悪いのも事実。しかし、その攻撃範囲とダメージは、使わなければもったいないと思えるほどの性能をもっている。なかでもセフィロスコンボやクライムハザード、ハードブレイカー（P.140）は判定も強く、相手の動きを止めることができる。ただし、剣を抜いている間はガードができないため、いつまでも構えているのは危険を伴う。必ボタンは、剣と打撃をこまめに切り替えて、相手の動きを翻弄するように使っていくのがベストだ。

瞬殺ラボ PREVIEW

なにかと空中コンボのチャンスが多いクラウド。ただし、使った浮かせ技によって、使えるコンボの種類も変化するので使い分けが必要になるぞ。

浮かせ技

反撃の要となるソルジャーニー（P.137）と攻めの起点に使える神羅式チェーン・ウィル（P.136）の2つ。これ以外では空中コンボは難しい。



◀使った技によって空中コンボも変化する。

お手軽コンボ

ソルジャーニーなら神羅式チェーン・デストラップ（P.135）が、ウィルならば神羅式チェーン・ブラスティー（P.138）がお手軽で堅実。



◀デストラップなら受け身を取られても問題ない。

強力コンボ

空中コンボではないが、一度は使ってみたい超究武神覇斬（P.139）→メテオレインのコンボ。全部決まれば、かなりのダメージが期待できる。



◀超究武神覇斬は白刃取り可能なので乱用はダメ。

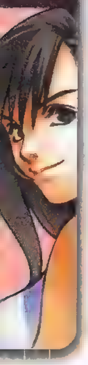
TIFA LOCKHART

ティファの技

威力 B　速さ A　使いやすさ A

比較的使いやすく、強力な打撃技を多数所持しているのがティファの特徴。必殺技も使い方さえ覚えてしまえば強力な武器になる。『エアガイツ』を始めたばかりの初心者に特にオススメのキャラだ。





STEP 1
基本技　上段技

ザンガン流ジャブ
上　10

ちょっと背のびパンチ
上 上　20

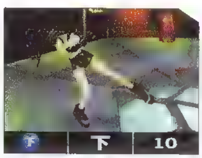




◀ザンガン流ジャブは基本的な上段技。攻めの第1歩や反撃に使っていくといいぞ。ちょっと背のびパンチは2回連続してパンチを繰り出す。連続ヒットするのがウリだ。

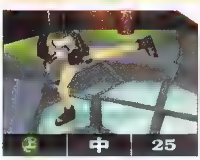
ザンガンコンビネーション
上 上 下 上　54

▼4段目は上段判定の攻撃だが、3段目がカウンターだと連続ヒットする。しかしながら3段目のローキックがガードされていると、4段目は出せないようになっている。





ダブルパンチサイドキック
上 上 上　45



◀上段判定のパンチを2回出したあと、中段の蹴りを繰り出すコンビネーション。おもにザンガンコンボプラズマと組み合わせて2択に使うといいだろう。

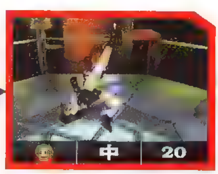
ザンカンコンボプラズマ
上 上 下 上　50

▼4段目の攻撃が中段判定で出るのが強い。この連係も、ザンガンコンビネーションと同様に3段目がガードされていると4段目を出すことはできないので注意しよう。









パンチローキック
上 下 20

▶

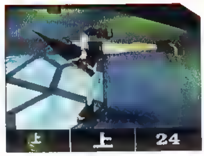
ミスリルクローコンボ
上 下 上 44



▶



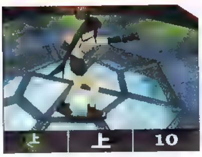
▶



◀接近戦で使っていく基本的なコンビネーションは2段のパンチローキック。写真2枚目のローキックがガードされるとミスリルクローコンボは派生しないので注意しよう。

コンボプラズマ
上 下 上 40

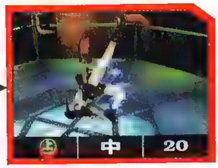
◀パンチローキックのあと、ジャスト入力によって中段のサマーソルトキックを出すことができる。入力のタイミングは2段目が当たってからすぐではなく、少ししたらボタンを押す感じだ。



▶

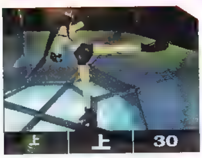


▶

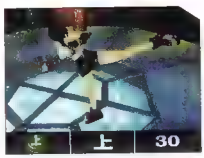


◀もうお分かりの通り、ティファの連係は途中のローキックがガードされてしまうと、そのあとに続く技を出すことができない。その点を忘れないようにしておこう。

サークルキック
フリー 上 30



◀▶体を回転させつつ上段判定の回し蹴りを繰り出す技。入力する方向によって、左右を自由に変えることができる。それなりの回避能力があり、相手の技を回避しつつ攻撃することができるのだが、出るのが遅くスキも大きいので総合的にはイマイチといったところ。



上 必 同時押し

ドラゴンクロー
上必 上 30

▶1段目はリーチが長くガードされても反撃を受けにくいので中間距離での牽制に使っていくといい。カウンターでヒットさせると2段目のサイドキックまで連続ヒットするぞ。



▶



上 下 同時押し

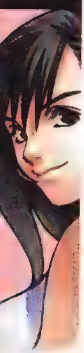
ダブルサマーソルト
上下 上 または 上 35

▶中段判定であるサマーソルトキックを2回連続でくり出す技で、出が早くインタラプトされないのが魅力だ。また、2段目は方向キーの入力によって飛距離を調整することができるのだ。

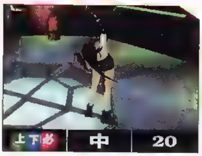


▶



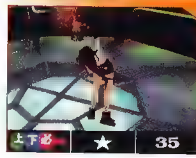


ドルフィンブロウ
上下必 または 中必　20



◀姿勢を低くしてから軽くジャンプしつつアッパーを繰り出す中段攻撃。技の前半は上段攻撃を回避する効果もあるのが意外と強い。

ドルフィンブロウ・リアル
上下必→ または 中必→　35



◀ボタンを押し続けることによって、ドルフィンブロウがガード不能技に変わり、威力も大きくなる。ただし、出が遅くなるというハンデを受けてしまうのだ。

下段技

ザンガン流ローキック
下　10



◀下段判定のローキックを繰り出す技。この技がガードされると、そのあとに続く技が出ないので注意しよう。

ローサマー
下 上　30

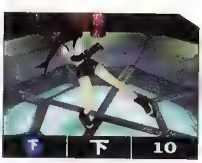
▼ジャスト入力のタイミングは、コンボプラズマ（P.145）と同様にヒットした後、少ししてからボタンを押す。リーチは短かく、1段目の先端からだと空振りするので注意しよう。





タイガークロー
下 上　34

▼2段目は上段だが、1段目がカウンターヒットしていた場合なら連続ヒットしてくれる。





シュートキック
フリー 下　25

▼軸をずらしつつ下段判定の蹴りを繰り出す技。出もそこそこ早く、ヒットするとダウンを奪うことができるのだ。入力は難しいのだが、ティファの下段技の中で、出が早くダウンを奪えるといった技はこのシュートキックくらいしかないので、練習して出せるようにしたい。





下必 同時押し

グランドグラブキック
下必　30



◀軽くジャンプした後に下段判定の足払いを繰り出す。ヒットするとダウンを奪うことができるぞ。寝ている相手にもヒットさせることができ、威力も30と大きめだ。

STEP2

移動技

走っての技

ザンガン流エリアルサマー 47

(方向キー) 上 上 上







▼連続で2回蹴りを繰り出したあと、最後をサマーソルトキックで締める3段攻撃。出るのも早く判定も強めなので中段技の主力といえるだろう。下段のザンガン流スライディングやオーバーソウルと合わせて2択に使っていくといい。ただし、走り技なので相手方向にキッチリとレバーを入力しておかないと、まったく違った方向へ攻撃が出てしまう。要注意だ!

アバランチタックル 20

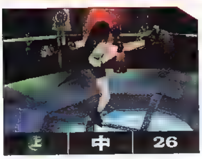
(方向キー) 上下 または (方向キー) P



◀相手に向かって頭から突っこんでいく中段技。インタラプトをされることはないのだが、自分も倒れるので使いにくい。また、ダブルサマーソルトを出す時に暴発させないように注意だ。

サイドファンキック 26

(方向キー) G 上

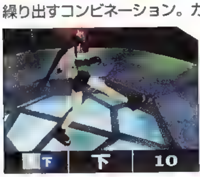


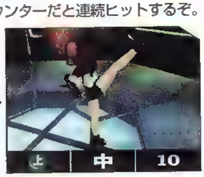
◀回避行動から出すことができる中段判定の技。出は遅いのだが、ホーミングしてくれるのはありがたい。

オーバーソウル 20

(方向キー) G下 上

▼出の早い下段判定のローキックから、すぐさま中段の蹴りを繰り出すコンビネーション。カウンターだと連続ヒットするぞ。





ザンガン流スライディング 10

(方向キー) 下



◀走りから出すことができる下段判定の技。多少離れていても相手に届いてくれるので使いやすいぞ。

STEP3 G J を使う技 G 同時押し

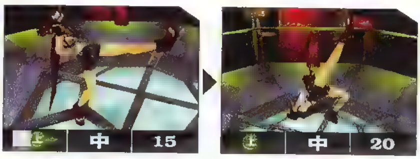
ザンガン流ミドルキック 15
G 上→



◀中段判定の前蹴りを繰り出す技。リーチが長く、ガードされても反撃を受けにくいので、ドラゴンクロー（1段目）と同様に中間距離での牽制に使っていくといい。

ミドルサマー 35
G 上→ 上

▼1段目がカウンターだと2段目まで連続ヒットする。2段目がヒットすると相手を浮かせるのだが、ダイアナックルキックほどではないので軽い追い打ちしか望めない。



ステップサマー 25
G 上 上



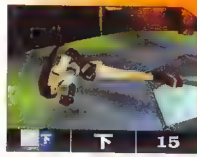
◀中段判定のサマーソルトキックをくり出し、ヒットすると相手を浮かす。注意点ははじめのG＋上。これだけではしゃがんだまま前進するだけで、技が出るわけではないのだ。

クリスタルグラブキック 25
G 上 下



◀中段のステップサマーに対して、こちらは体を回転させつつ下段判定の足払いをくり出す。この技もG＋上だけでは発動しないので注意。

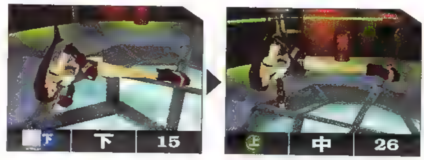
水面蹴り（すいめんげり） 15
G 下



◀下段判定である足払いを繰り出す。姿勢を低くして出すので、相手の上段技を回避しつつヒットさせるといったことが可能。ガードされても反撃を受けにくいのも魅力だ。

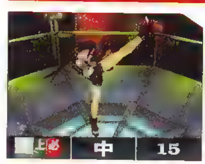
モータードライブ 41
G 下 上

▼水面蹴りを多用する分、あまり使われない連係。しかし、いつもと違う、といった意味で出してみると食らってくれることがあるぞ。インタラプトもされない。



ジャンプ技

ザンガン流跳び蹴り（とびげり） 15
G 上 必 または J 上



◀出が早く、インタラプトされないという利点がある。しかし、威力が低く、ガードされた時は手痛い反撃を受けてしまうなど、ヒットした時の見返りが小さい。

ザンガン流浴びせ蹴り（あびせげり） 23
G 下 必 または J 下



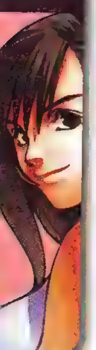
◀相手に向かって浴びせ蹴りを繰り出す。ダウン攻撃として使っていける他、ホーミング性能がいいので奇襲に使ってもいい。反対向きから出しても相手に向かって攻撃してくれるぞ。

しゃがみ技

ダイアナックルキック 20
G 上



◀ヒットすると相手を高く浮かせることができるので、空中コンボを狙っていける。しかしリーチが短いので、接近戦でしか使うことができない。



ステップ技

セブンスヘブン 30

上

オーバードライブ 45

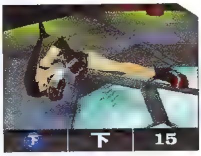
上 下

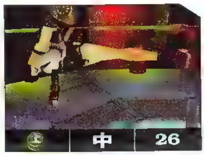
オーバードライブプラス 71

上 下 上

▼中段→下段→中段と流れていくコンビネーション。1段目はヒットするとダウン回避ができないので2段目を出してさえいれば（インタラプトされない限り）連続ヒットする。2段目がヒットしたあと、3段目を出していると空振りしてしまうのだが、相手がその場ダウン回避を取っているとスキにヒットしてくれるのだ。







リバースソルト 10

上

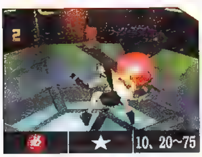




◀ステップ下始動の技は、全て写真の１枚目のように背を向けた状態になる。ここから任意のボタンを押すことによって技を出すことができるのだ。リバースソルトは背を向けたままサマーソルトキックをくり出す。中段で発生が早いのが特徴といえる。

マスターフィスト 30~85

上 必



◀１段目で相手を浮かせたあと、必押しっぱなしの状態で追い打ちする技。ジャスト技ではないが、出すタイミングはシビア。１段目の着地と同時くらいに必を押そう。

ゴッドハンド 20~75

必



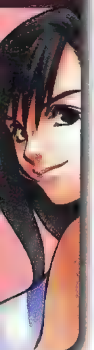
◀必押しっぱなし状態でヒットさせるガード不能技。中間距離でいきなり狙ってみたり、相手の起き上がりに重ねていくといった使い方が有効。逃げられたらGで解除だ。

メタルナックルスピンキック 25

下

▶小さく跳ねてから下段の足払いをくり出す。基本的にゴッドハンドやマスターフィストを使っていくので、あまり出番のない技といえるだろう。





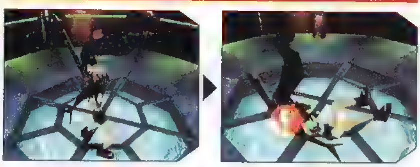
STEP4

投げ技

連続入力タイプの投げ技は持たないが、正面投げから派生するものが豊富なのは好材料。1回転投げのメテオドライブは、出が早く反撃などにも使っていけるので、基本的にはこの投げを使っていくといい。また、投げ抜けされても反撃を受けないのが強みだ。正面投げになってしまった場合は、サマーソルトの投げ抜けポイントが早い分、抜けられにくいぞ。

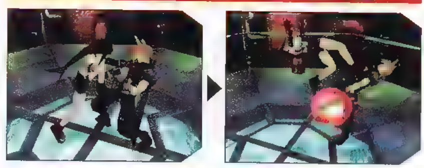
メテオドライブ

(相手の正面から) 上 下 または — 40



サマーソルト

(相手の正面から) 上 下 上→ または 上→ — 40



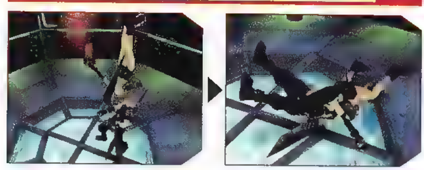
掌打(しょうだ)ラッシュ

(相手の左側から) 上 下 下→ または 下→ — 40



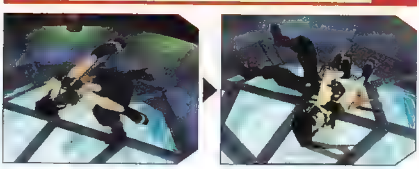
ムーンサルトプレス

(相手の左面から) 上 下 または — 40



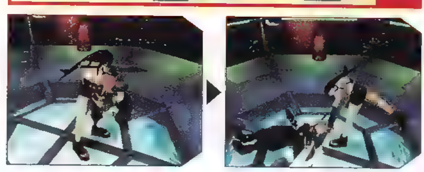
アームブレイカー

(相手の正面から) 上下 上→ か 下→ または 上→ か 下→ — 40



ヘッドロックスルー

(相手の右面から) 上 下 または — 40



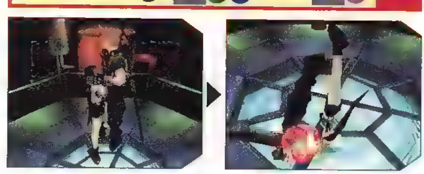
アバランチドロップ

(相手の背面から) 上 下 または — 40



メテオストライク

(相手の正面から) 上 下 または — 60



STEP 5

必殺技

ティファの必殺技は使いやすい飛び道具タイプ。発射するまでのスピードは遅いのだが、障害物や床に当たっても消えなかったり、必を押し続けている状態に攻撃判定があったりと、他のキャラにはない特性を持っている。また、最大のウリとして、地上の必殺技は方向キーを入れながら出すことで、全て誘導弾（方向キーで操作する）に変化するのだ（ヘル&ヘブンは自動追尾）。

ファイナルヘブン

コマンド：必　ゲージ：40



◀オレンジ色の弾がまっすぐに飛んでいくオーソドックスな飛び道具。必殺技ボタンを押しっぱなしにし、方向キーを入れながらボタンを離すとプレミアムハートに変化する。

ファイナルソウル

コマンド：必 上　ゲージ：40



◀放物線を描くように飛んでいく。必殺技ボタンを押しっ放しにし、方向キーを入れながら上を押すことによって誘導できる。

ヘル&ヘブン

コマンド：必→　ゲージ：92



◀必を押し続けることによって、自動追尾の飛び道具を２つ放つ。かなり高性能なので出てしまえば、それを盾にガンガン攻めこんでいけるぞ。ただ、出るまでにかなりの時間がかかってしまうので、単発で出そうとしてもつぶされてしまう可能性は大きい。しかし、ファイナルヘルやプレミアムハートなど、通常の必殺技をヒットさせると相手を遠くまでふき飛ばすので、このあとにためを開始すれば狙っていくことができるのだ。

ファイナルヘル

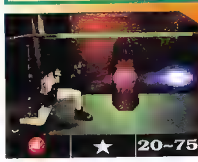
コマンド：必→ 下　ゲージ：40



◀遅いスピードで地をはいながら進んでいく。やはり必を押しっぱなしにし、方向キーを入れながら下で誘導弾にできる。この技を先行させて、走り技などで攻めてこう。

プレミアムハート

コマンド：方向キー 必　ゲージ：40



◀スピードが早いので、最初のうちは誘導するのが難しい。慣れてきたら相手の回避行動を読んで曲げていくといった使い方ができるのだ。

プラチナフィスト

コマンド：下 必　必または J 必　ゲージ：40



◀ただジャンプから出せるだけでなく、下+必で目の前に発射し、上+必で水平に飛ばすことができる。おもに必と下+必を距離に応じて使い分けていこう。

ケアルラ

コマンド：（ゲージなし）必　ゲージ：0

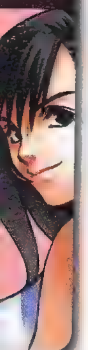


◀自分の体力を減らす変わりに必殺技ゲージを回復する。体力3につき必殺技ゲージが1回復するのだが、1あれば弾を1発出せるので、無駄な体力消費は控えよう。

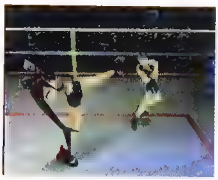
対戦攻略

FOR BEGINNER





リーチが長くガードされても反撃を受けにくい技や、簡単かつ強力な2択に迫ることができるのがティファの特徴。そのため、お互いのジャブ(上)が届かないくらいの間合い(中間距離)を保つのがベストだ。右の表にピックアップしてある6つの技は、どれもそんな距離で使うと有効だ。まずはヒット&アウェイで闘って、使い慣れてきたら覚える技を増やしていこう。



◀牽制技はザンガン流ミドルキックで決まり!!

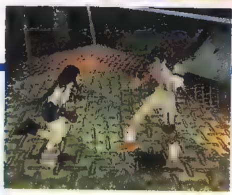
最初に覚えたい技

上段	ちょっと背のびパンチ	[illegible]
上段	パンチローキック	[illegible]
中段	ザンガン流エリアルサマー	P.147
中段	ザンガン流ミドルキック	[illegible]
下段	ザンガン流スライディング	[illegible]
下段	水面蹴り	[illegible]

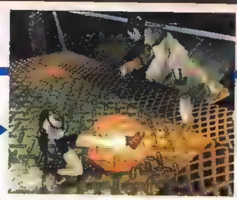
基本戦法 ▶▶▶ 走りからの2択が強力！

ガードしながら移動できるといったこのゲームの性質上、どうしても立ちガードが多くなってくる。そこで下段技で比較的遠くからでも届く、ザンガン流スライディングを使って奇襲するのが基本だ。相手がしゃがみガードを混ぜるようになったら、ザンガン流サマーで大ダメージを狙っていこう。

ザンガン流スライディング P.147



▲立ちガードが多いような相手なら、走り技の…

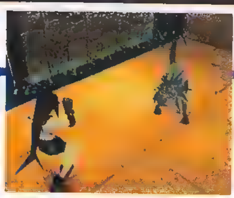


▲ザンガン流スライディングで足元をすくえ！

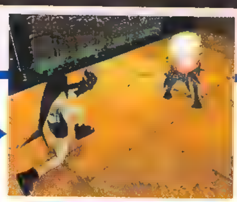
ゲージの使い所 ▶▶▶ 牽制や攻めこみに使おう!!

打撃技が届かない間合いからファイナルヘブンを使って牽制したり、プラチナフィスト(ジャンプ下+必。P.151)を使って攻めこむのが基本。また、難しいかもしれないが、方向キーを入れながらプレミアムハート（P.151)を発射し(誘導弾になる)それを追いかけて攻めるといった行動も有効だ。

ファイナルヘブン P.151



▲打撃が届かないような間合いでは…



▲ファイナルヘブン。ヒット後は、ヘル&ヘブンを狙おう!!



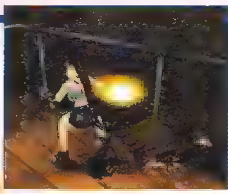
ティファ

STEP UP!
ステップ技を覚えてみよう



マスターフィスト P.149

◀写真は1段目のリバースソルト。この技をガードされても、2段目でフォローできる。



ゴッドハンド P.149

◀奇襲や起き攻めに使おう。ステップ技は前からではなく、左右移動から出すのが鍵だ!!

左ページの技など、ある程度操作に慣れてきたらバリエーションをつけていきたいところ。そこで挙げられるのがステップを使った技だ。ステップ技にもいくつかの種類があるのだが、おもに使っていくのは、最後がガード不能技であるマスターフィストとゴッドハンドの2つ。

マスターフィストは1段目のリバースソルトがガードされる、もしくは空振りしてしまっても、2段目を出していれば反撃しようとしてきた相手にヒットしてくれることが多いのだ。ゴッドハンドは奇襲に使ったり、ダウンを奪ったあと起き上がりに重ねておくなどの使い方が有効なので覚えておこう。

瞬殺ラボ PREVIEW

浮かせ技が豊富ではないのは痛いところだが、浮かせてしまえば比較的簡単で、大威力の空中コンボを狙うことができるのだ。

浮かせ技

浮かせ技のメインはダイアナックルキック(P.148)。ステップサマー(カウンター。P.148)からも追い打ち可能だが、やや軽めになる。



◀ダイアナックルキックはリーチが短いので注意。

お手軽コンボ

ダブルパンチサイドキック(P.144)やダブルサマー(P.145)が比較的簡単。ステップサマー後はミドルサマー(P.148)がいいぞ。



◀ダブルパンチサイドキックは簡単で高威力。

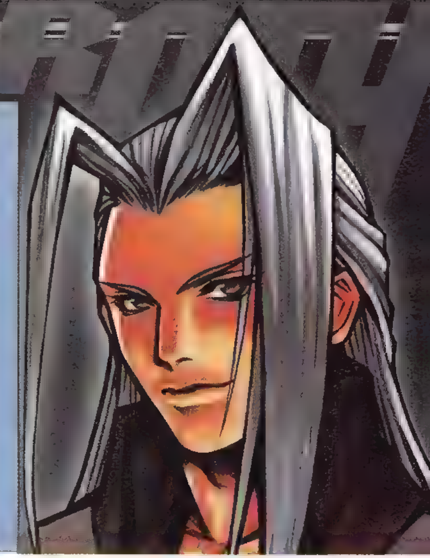
強力コンボ

ザンガン流エリアルサマーやダブルサマーソルトを決めたあと、バウンドしているところをザンガン流エリアルサマーで拾うことができるのだ。



◀ちょっと難易度が上るが、抜群の破壊力だ!!

SEPHIROTH



セフィロスの技

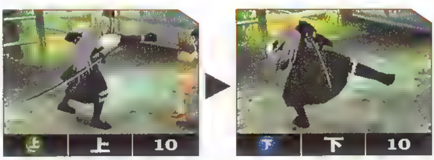
威力 B　速さ B　使いやすさ C

頼りになる打撃技は限られていて、強力な刀を使った攻撃も最初のうちはかなり使いにくいといえる。しかし、その使い方さえ分かってしまえば十分に楽しめるはずだ!!



STEP 1 基本技　上段技

マスタリージャブ　上　10　▶　マスタリーハイロー　上 下　20



◀出るのが非常に速いジャブから、下段へ移行するコンビネーション。このあとはジェノバリンケージ・DEATHもしくはLIFE（P.155）へ続かせることができるが、この技で止めた場合はしゃがみ状態になるので、相手を浮かすことができるアセンド・スパイラル（P.159）を簡単に出せるというメリットがあるのだ。

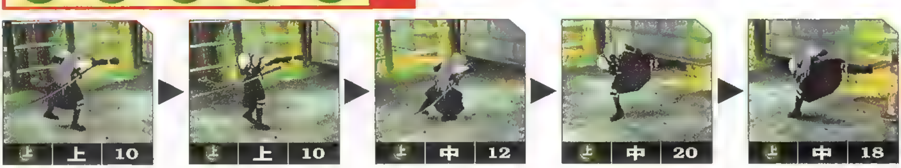
ジェノバリンケージ・BIRTH　上 上 下　35

▼1段目がカウンターヒットすると、2段目まで連続ヒットする。ガードされても後続の技があるので、実質反撃されにくい。主に2段目までを接近戦での牽制に使おう。



ジェノバリンケージ・SYNTHSIS　上 上 上 上 上　70

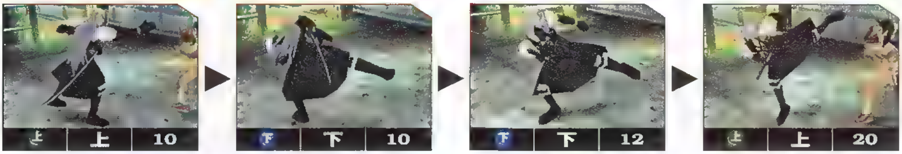
▼3段目は中段なので、ジェノバリンケージ・BIRTHと併せて使えば2択を迫ることができる。4段目は空中コンボに入れていく技として使っていくといいだろう。



ジェノバリンケージ・DEATH

上 下 下 上　52

▼マスタリーハイロー(P.154)から続くのがこのコンビネーション。4段目がヒットするとダウンを奪えるのだが、スキが大きいので多用はできない。ここは空中コンボに使っていくといいだろう。



ジェノバリンケージ・LIFE

上 下 上　0

▼3段目のジャスト技は、中段で出が早くリーチも長い。タイミングは2段目が相手に当たった瞬間にボタンを押す感じだ。しかし、2段目がガードされていると出すことはできない。



レプトレースキック・レフト

← 上　20

レプトレースキック・ライト

→ 上　20



◀▶相手の直線的な技を回避しつつ攻撃する技。入力する方向によって、レフトかライトを使い分けることができるのだが、移動する距離が短いので、相手の技を食らってしまう恐れが高く、イマイチ使いにくい。

攻撃範囲が広いので、ダウンしている相手にもヒットさせることができる。



上 必 同時押し

マスタリーフック

上必　18

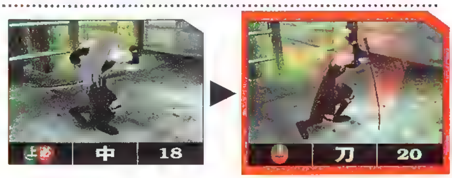
▶中段技で、ヒットするとダウンを奪うことができる。しかし、出るのが若干遅くリーチも短いので、あまりひんぱんには使っていくことのない技だといえる。



デスペアード・エッジ

上必 上　38

▶1段目がカウンターヒットした時は相手がよろめくので、2段目が連続ヒットする(インタラプトはされる)。倒れている相手にも当てられるぞ。ジャスト入力のタイミングはやや遅め。





下段技

マスタリーロー 10
下

▶

エンシェントピース 32
下 下 上







◀スキの小さい2段目までが重宝する（クラウドのものより、スキはやや大きい）。リーチが長いというわけではないので、空振りには注意しよう。

ジェノバリンゲージ・インコンプリート 28
下 上

▶下段キックから、ジャスト入力で出の早い中段キックが出る技。ジャストのタイミングは1発目の蹴り足が伸び切った瞬間。1発目をはずして2発目を当てるように出そう。





下 必 同時押し

スティングロー 12
下必

▶ヒットするとダウンを奪えるが、出が遅くスキも大きめで、イマイチ使いにくい。しかし、ダウンしている相手にも間合いがあえば当てられるので、起き上がりを攻める時に使える。



上 下 同時押し

マスタリーニー 10
上下 または



◀軽くジャンプしつつ膝蹴りを繰り出す。相手の技をガードしたあとに返し技として使っていくといいが、スキは大きめなので多用はできない。ヒットするとダウンを奪えるのは魅力だ。

マスタリーエルボー 12
上下必 または 必



◀ひじをくり出す中段攻撃。出がそこそこ早いがリーチは短い。おもな使いどころは、接近戦においての2択をしかける時だ。

レビテーションストライク 20
上下 上 または 上

▶マスタリーニーのあとに出すことができるジャスト技。1段目が当たった場合は、連続ヒットする。入力のタイミングだが、1段目が当たったと同時くらいに出すといい。



▶

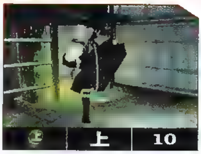


フェイタルトラップ

上下必 上 上 または 必 上 上 　37

▼中段のマスタリーエルボー(P.156)から開始するコンビネーションで、1段目から一気に入力すると、3段目まで連続ヒットする。しかし、2段目以降はしゃがんでいる相手には当たらない。







フェイタルトラップ・コンプリート

上下必 上 上 上 または 必 上 上 上 　67

▼フェイタルトラップから、ガード不能である刀を使った攻撃をするコンビネーション。3段目の戻り際にボタンを押せば出すことができるのだが、タイミングは結構シビア。









STEP2 移動技 走っての技

レイジドエア

上 　23



◀上段攻撃の割に、発生が遅くスキも大きいので使い勝手はイマイチ。まれに姿勢の高い下段攻撃を回避しつつヒットさせることができる。

スライドチャージ

下 　10



◀滑りながら出るので、多少離れた位置から出しても当たってくれる。また、ダウンしている相手にも当てることができるぞ。使用頻度はかなり高いといえる。

マスタリータックル

上下 または 　20



◀頭から跳びこんでいく中段攻撃だが、スキが大きいのでガードされると手痛い反撃を受けてしまう。

マスタリースティング

上 　18



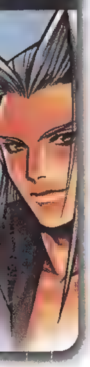
◀走りから出すことができる中段攻撃。リーチもそこそこ長いので、多少離れた位置からでも当たってくれるのだ。カウンターヒット時は相手をふき飛ばすぞ。

バックターンキック

上 　20

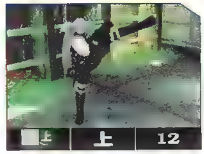
▶回避行動中に出すことができる技。相手の必殺技（飛び道具など）を回避しつつヒットさせることができるぞ。

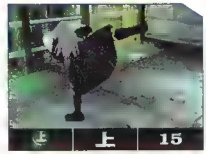




STEP3 H J を使う技 ／ G 同時押し

ツインハイ　27
H 上　上





▶上段×2のコンビネーションで一段目がマスタリーハイ。イマイチ使いにくいが、カウンター時は連続ヒットする。アセンド・スパイラル（P.159）後の追い打ちにも使える。

ブレイングリユニオン　52
H 上　上　上



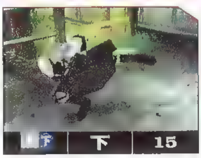




▶ツインハイから出すことができるジャスト技で、中段の判定となっている。入力のタイミングは、2段目が当たったと同時くらい。2段目が当たると相手が少し浮くので連続ヒットするぞ。

しゃがみ技

トルネードキック　15
H 下 または H 下



◀下段でヒットすると、相手を転倒させることができる。リーチも長いので使いやすいぞ。Gを押しながら歩いていても、下を押すだけ出すことができるのだ。

立ち上がり途中の技

アセンド・スパイラル　20
G ★　上



◀ヒットすると相手を高く浮かせられるので、空中コンボを狙うことができる。立ち上がり途中に出せる技なので、出しにくい感じはするが、練習してモノにする価値は高い。

立ち上がり途中

ジェノバシュート　15
H ★ 下　上



◀姿勢を低くしながら前進し、そこから素早く攻撃をくり出す。遠くからでも届くので奇襲に使うといい。受けつけ時間が長いので、下のあとは、しばらく待ってもいい。

ジェノバリッパー　25
G ★ 下　上下 または J ★ 下　J



◀姿勢を低くしながら前進するといった予備動作はシュートと同じだが、この技は中段で攻撃力の高いアッパーをくり出す。しかし、スキが大きくリーチも短いので使いにくい。

ジェノバラッシュ　65
G ★ 下　上　上　上　上

◀ジャストのタイミングは、1段目が当たった瞬間にボタンを押すようにする。この技を出せるようになれば、スキの大きい1段目で止めても反撃されにくくなるぞ。









ジャンプ技

マスタリーズラッシュ

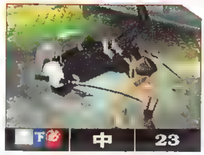
J 上 必 または J 上 　15



◀ジャンプしつつ大きく蹴り上げるキックを出す。相手が攻めこんできた時に、少し離れた間合いから、カウンター狙いでだしていくといい。

グランドビート

J 下 必 または J 下 　23



◀いわゆる浴びせ蹴り。攻撃の届く範囲が広く、ダウンしている相手にも当てることができる。ダウンさせたら追い打ちで攻めていこう。

STEP 4

投げ技

全体的に投げ抜けタイミングが遅いので、抜けられやすいが、トラジディー・エンドはタイミングが早く、比較的抜けられにくい。ネックブレイカーとデッドリースープレックスは、抜けられると投げ返されるので注意。

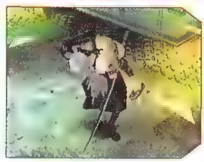
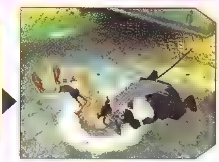
ハンギングスルー

(相手の正面から) 上 下 または 　30



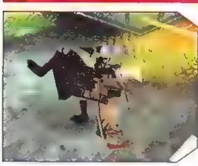
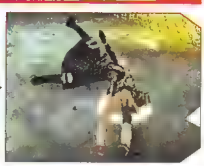

フロントスープレックス

(相手の正面から) 上 下 または 後 上→ か 下→ 　40

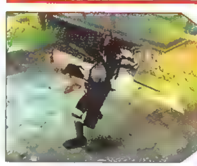
ネックブレイカー

(相手の左面から) 上 下 または 　40

サイドスープレックス

(相手の右面から) 上 下 または 　40




デッドリースープレックス

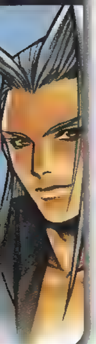
(相手の背面から) 上 下 または 　60




トラジディー・エンド

(相手の正面から) 上 下 または 　40



STEP 5

必殺技

セフィロスの必殺技は、刀を構えたあとにボタンを押して初めて攻撃することができる。また、刀の構え方にも"脇構え""正眼の構え"の2通りがあり、それぞれの構えによって違った技が出る。肝心な刀の抜きどころは、とりあえずダウンを奪ってからだ。なお、刀を構えている間、必殺技ゲージは減り続ける。

脇構え(わきがまえ)

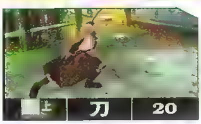
必 または正眼の構えで横移動中に 上 下 または



◀必ボタンをおすことでこの構えになる。セフィロスの必殺技のほとんどがこの構えから派生する。構えたままだと移動速度が極端におそくなるぞ。

閃光(せんこう)

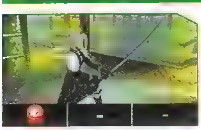
(脇構え中に) 上



◀横になぎ払う斬り攻撃。出が早いので、見切られにくくヒットするとダウンを奪うこともできる。脇構え後はとりあえずこの技を狙おう。

正眼の構え(せいがんのかまえ)

(脇構え中に) 必 もしくは



◀コンビネーションを出せるので、基本的にこちらの構えにしよう。ちなみにこの構えから脇構えに変えるには、方向キーと上+下同時押しだ。

疾風斬(しっぷうざん)

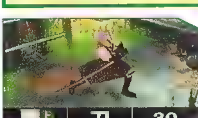
(正眼の構え中に) 上



◀ヒットさせても反撃を受けるので使う必要はない。また、横移動中にG+上を押すと横になぎ払う攻撃を出す。脇構えに戻るが、反撃を受ける。

打突残心(だとつざんしん)

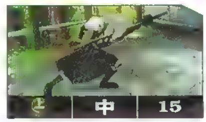
(正眼の構え中に横移動左) 上



◀虚実残心のように水平に刀を振り抜いて攻撃する。こちらはリーチがそこそこ長い。が、やはりスキは大きいので、意識的に使うことはないだろう。

柄打(つかうち)

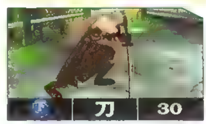
(脇構え中に) 上



◀中段で発生が早く、ヒットするとダウンを奪える。しかし、この技単体で使うのではなく夢想弐段(P.161)へつなぐといった方法をとろう。

獄門(ごくもん)

(脇構え中に) 下



◀刀を地面に突き刺す技で、ダウン攻撃にもなる。しかし、出が遅く、リーチも短いので使う場面は少ないだろう。

打突(だとつ)

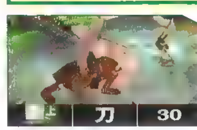
(正眼の構え中に) 上



◀出るのが遅いので使いにくいが、他の技と組み合わせてることによって、白刃取りのタイミングを狂わせることはできるぞ。

虚実残心(きょうじつざんしん)

(正眼の構え中に横移動右) 上



◀正眼の構えから刀を横にし、平に抜く。ヒットすると相手に後ろを向かせられる。が、スキが大きくリーチも短いので使いどころが難しい。

飛翔空覇斬(ひしょうくうはざん)

必 必 または 必



◀ジャンプから必を押すだけで出すことができる。白刃取りとインタラプトをされないうえ、もちろんガードも不可能だ。

夢想弐段（むそうにだん）

（脇構え中に）上 上

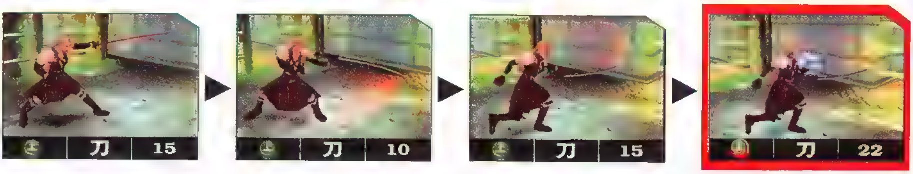
▶2段目に閃光（P.180）を出すので、ヒットするとダウンを奪うことができる。1段目がカウンターだと、連続ヒットするようになるぞ。



セフィロスコンボ（スペリオール）

（正眼の構え中に）上 上 上 上

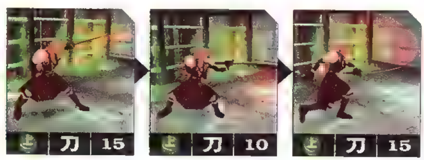
▼4段目をヒットさせるとダウンを奪うことができるコンビネーション。4段目のジャスト入力のタイミングは技の終り際にボタンを押す感じなのだ。



セフィロスコンボ（コンプリート）

（正眼の構え中に）上 上 上

▶3回連続で斬りつけるコンビネーション。最後までヒットさせてもダウンを奪えないので、セフィロスコンボ（スペリオール）までつないでいこう。



地砕煉獄斬（ちさいれんごくざん）

（正眼の構え中に）下 下 下

▶足元を狙って3回連続で斬りつけるコンビネーション。3段目をヒットさせるとダウンを奪えるうえ、2、3段目は倒れている相手にもヒットするという優れた技。



天舞輪廻斬（りんぶねんざん）

（正眼の構え中に）必 上 上

▶1段目が地砕煉獄斬の1段目よりリーチが長く、出も早いので基本的に使っていくのはこのコンビネーションだ。



ブラックマテリア

必→

45



◀巨大な隕石を4つ相手に向かって落とす技。出るまでにかなりの時間がかかってしまうので、使いづらい。

金剛破砕斬（こんごうはさいざん）

（ゲージなし）必



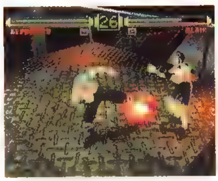
◀攻撃範囲が広いので、ダウンしている相手にも当てることができる。しかし、出るのが遅いので見切られやすくなっているのが残念なとこ。

FOR BEGINNER 対戦攻略





距離に応じて使い分ける必要があるが、比較的使いやすい技は右の表にある5つ。近距離ではマスタリージャブ、マスタリーエルボー、エンシェントピース。遠距離では残りの2つの技を使うといい。エンシェントピースはスキが小さい2段止めが有効。マスタリースティング、スライドチャージは相手方向にキッチリと方向キーを入れてからボタンを押すようにしよう。



◀エンシェントピース（2段目）が使いやすいぞ。

最初に覚えたい技

上段	マスタリージャブ	P.154
	ジェノバリンケージ・LIFE	P.155
中段	マスタリースティング	P.157
	マスタリーエルボー	P.156
下段	スライドチャージ	[illegible]
	エンシェントピース	[illegible]

基本戦法 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 簡単な2択でダメージを与えていこう

遠距離から、スライドチャージとマスタリースティングを使って2択をしかけていくのが、簡単かつダメージを与えやすい。また、ガードしながら移動できるというこのゲームの性質上、相手が立ちガードに集中しているところが狙い目。そこを突いてまずはスライドチャージを多めにするといいぞ。

スライドチャージ P.157



▲ゲームの性質上、立ちガードしていることが多いので…。



▲スライドチャージでの奇襲が最初のうちは有効。

ゲージの使い所 ▶▶ ガード不能技で相手を圧倒しよう

マスタリースティングや飛翔空覇斬（P.161）を決めたあとが刀の抜きどころの1つ。そして主に使っていくのは天舞輪廻斬と地砕煉獄斬（P.161）だ。この技をヒットさせたあとは、地砕煉獄斬（2、3段目）でさらに追い打ちをかけよう。

脇構え P.160



▲マスタリースティングなどでダウンを奪ったあとが…。



▲刀を抜くチャンス。余裕があれば正眼の構えへ。



セフィロス

STEP UP!
ステップ技、ジャスト技を使ってみよう



ジェノバシュート P.15

◀出が早くリーチも長い。遠距離から一気に間合いを詰めることができるのがウリだ。



ジェノバリンケージ・インコンプリート P.15

◀出が早い中段攻撃。エンシェントピース（2段目）と組み合わせて2択を迫ろう！

左ページの行動に慣れてきたら、色々な技を使ってバリエーションを増やしていこう。まず挙げられるのは、ステップ技とジャスト技だ。ステップ技では非常に出が早いうえ、リーチも長いジェノバシュート。この技は遠距離からの奇襲に使うことができるのがウリだ。上を押さないで近寄って、下段のエンシェントピースなどを出すのも手。ステップは前ではなく左右移動から出すのがポイントだぞ。ジャスト技ではジェノバリンケージ・インコンプリートの1段目を当てず、2段目のみを当てていく使い方が有効。エンシェントピース（2段目）と使い分けて2択を迫ろう。

瞬殺コンボ PREVIEW

空中コンボを決めるための浮かせ技が1つしかないのは寂しいが、浮かせたあとの追い打ちは比較的簡単。初心者にもできるぞ。

浮かせ技

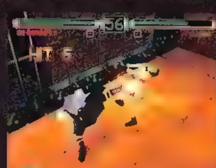
アセンド・スパイラル（P.159）が唯一空中コンボを狙える浮かせ技。下段のトルネードキックやマスタリーローなどと混ぜて使っていこう。



◀浮かせたあとは、確実に攻撃を当てていこう。

お手軽コンボ

ジェノバリンケージ・SYN-THSISの4段目まで決めることが可能。最低でも3段目までは決められるようにしたいところだ。



◀4段目まで決まればそこそこのダメージ。

強力コンボ

浮かせたあとにツインハイを決めれば、マスタリージャブからフェイタルトラップ・コンプリートなどでさらなる追い打ちが可能だ。



◀確実性に欠けるが、決まれば大ダメージだ。

YUFFIE KISARAGI



ユフィの技

威力 C　速さ A　使いやすさ B

ガードすることができない手裏剣攻撃、高性能な必殺技、そして素早い動きがユフィの特徴。やや扱いづらい技もあるが、それぞれの技の使い道を覚えてしまえば、多彩な攻めを展開できるぞ。



STEP 1 基本技

上段技

ウータイ流正拳突き(せいけんづき) 上 — 10

▶

連戎山(れんかいざん) 上 上 上 — 38

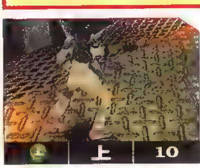




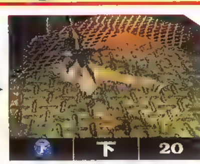


◀基本連続技。パンチ2発で止めるか、2発目のあとに他の技に切り替えよう。3発目は奥義・五強聖・速(P.168)につながるぞ。

連戎谷(れんかいこく) 上 上 下 — 40







◀パンチ2発から下段蹴りを出す技。連戎山と使い分ければ、ガード方向を迷わせることができる。もっとも、この技よりも、奥義・五強聖・武を使っていきたいが…。

鶴翼陣・左備(かくよくじん・さび) ↰ 上 — 17



◀相手の側面に回りこみながらアッパーを繰り出す中段技。方向キーの入力方向によって、左備か右備かを使い分けることが可能。相手の攻撃を回避しながら攻撃できる。

鶴翼陣・右備(かくよくじん・うび) ↱ 上 — 17

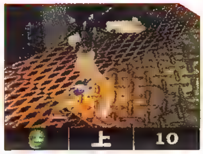


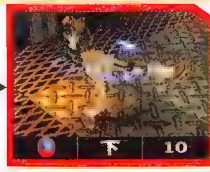
◀左に回りこむ左備に対し、右翼は右方向に回りこみながら攻撃する。右備の方が発生時間が早いので、基本的にはこちらを使おう。当てると相手を浮かせることが可能だ。

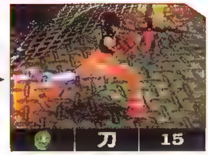
奥義・五強聖・武（おうぎ・ごきょうせい・ぶ） 110

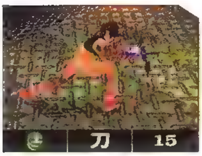
上 上 下 上 上 上 上



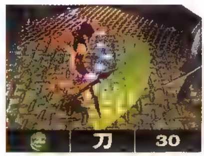








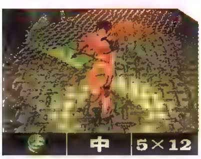




◀上段パンチ2発から下段蹴りをくり出し、そのあと手裏剣攻撃を4回連続で出す。走って逃げられたり白刃取りされる可能性はあるものの、強い技であることは間違いない。

大車輪（だいしゃりん） 60

↻ 上 か 下



◀手裏拳を構えて回転するガード不能技。しかし、しゃがまれると当たらないので使いにくい。必ボタンでジャンプが、Gボタンでキャンセルができるので一応覚えておこう。

上 必 同時押し

快刀乱麻（かいとうらんま） 15

上必



◀リーチが短いものの、かなり発生が早いガード不能技。接近戦で連戎山の2発目までをガードさせたあとなどにいきなり仕かけると効果的。ただしダウンは奪えない。

上 下 同時押し

ダチャオの舞（まい） 15

上下 または ●

▶

ダチャオの祭（まつり） 41

上下 上下 または ● ●





◀ダチャオの舞は、バック転しながら相手を蹴り上げる中段技。このあともう1度同じコマンドを入力すると、前転しながらかかと落としをくり出すダチャオの祭となる。ダチャオの舞がヒットすれば、浮いているところにダチャオの祭がヒットする。発生が早いので反撃技として重宝する他、ダチャオの舞で止めればスキが小さいので、牽制にも使える。

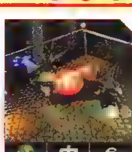
奥義・五強聖・総（おうぎ・ごきょうせい・そう） 94

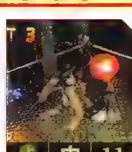
上下 上 上 上 上 上 上 下

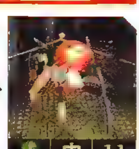
または ◐ 上 上 上 上 上 上 下

▼ダチャオの舞がガードされてしまった時にだけ出すことができるジャスト技。途中が空振りすると残りは出せないぞ。













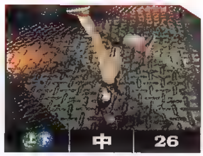


奥義・五強聖・魔（おうぎ・ごきょうせい・ま）　71

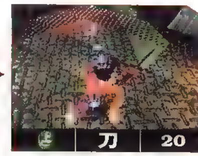
上下 上下 上 上 または ● ● 上 上

▼ダチャオの祭（P.164）がヒットすればこの技は当たらないが、相手がダチャオの祭をガードしたあとに反撃をしようとすると、この技に当たってしまうことになる。一種のひっかけ技だ。





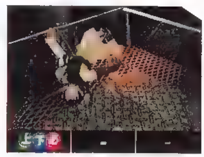




明鏡止水（めいきょうしすい）

上 下 必 または ● 必

▶ジャンプして相手を飛び越え、相手の後ろに着地する移動技。この技でうまく相手の攻撃をかわすことができれば、硬直中の相手を背後から攻撃することができる。



下段技

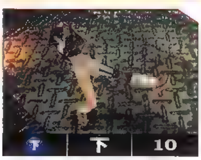
水神様の尾（すいじんさまのお）　10

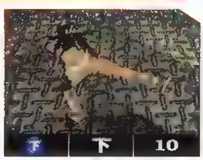
下

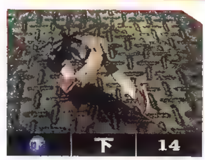
▶

水神様の怒り（すいじんさまのいかり）　34

下 下 下







◀下段蹴りを3回連続でくり出す技。しかし、1発1発の発生が遅いため、少々使いづらい。最後までは出さずに水神様の尾で止めるのが、おすすめの使い方だ。

下 必 同時押し

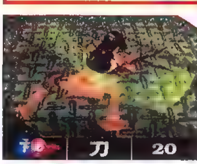
古今無双（ここんむそう）　20

下必

▶

天下無双（てんかむそう）　54

下必 → 上





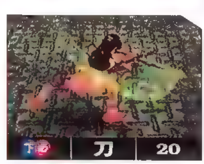


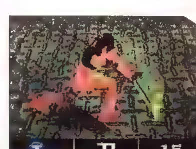
◀古今無双を出す時、ボタンをそのまま押していると、自動的に次の下段足払いが出る。そこからさらにガード不能の刀攻撃につながるため、なかなか使える連係だ。

万夫不当（ばんぷふとう）　35

下必 下

▶こちらは、1段目がヒットしていれば2段目もまずヒットするという特徴があり、天下無双よりも多少使いやすい。しかし1段目が遅いので、起き上がりを攻める時に使おう。



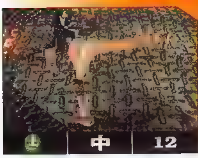


STEP 2 移動技

歩いての技

ウータイ流胴蹴り（どうげり） 12

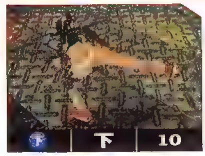
上



◀リーチが長く、発生も早いという、とても使いやすい中段蹴り。牽制技として重宝するぞ。中間距離では、この技で間合いを計ってから攻めこんでいくといい。

ウータイ流脛蹴り（すねげり） 10

下



◀リーチの長い下段技で、ウータイ流胴蹴りと並び、中間距離での牽制技として頼れる技。この技のあとはしゃがみ状態になるので、立ち上がり途中の技などを出せる。

暴れ独楽（あばれごま） 24

下 下



▶

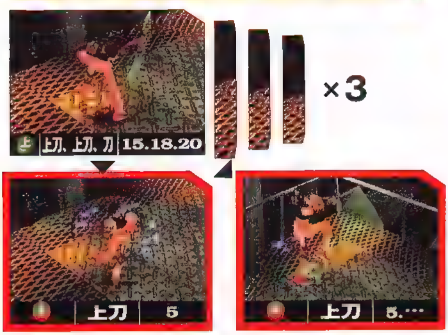


◀ウータイ流脛蹴りのあと、下段の回し蹴りを繰り出す技。2発とも下段なので、慣れていない相手には防がれにくいという利点がある。しかし2発目の発生は遅いので、慣れた相手には見切られやすく、ガードされると反撃を受けてしまう。使い勝手はいいとはいえないが、ウータイ流脛蹴りのあとに中段技を出すという連係と使い分ければ多少は効果がある。

走っての技

疾風迅雷（しっぷうじんらい） 53

上 上 上



血祭（ちまつり） 30~

上 上

生者必滅（せいじゃひつめつ） 38~

上 上 上

◀手裏剣による攻撃なので、ガードすることはできない。しかし1～2発目は上段判定のため、相手がしゃがんでいると空振りしてしまう。3発目は相手がしゃがんでいても当たるのだが、普通は1～2発目が空振りしているところに反撃を受けてしまうだろう。実戦投入するならば1段目で止めるのが無難だ。派生技の血祭と生者必滅は、高速回転しながら手裏剣を振りまわす技。これもしゃがまれると当たらない。動作中に必ボタンでジャンプが、Gボタンで解除ができるので覚えておこう。ジャスト入力は着地の瞬間だ。

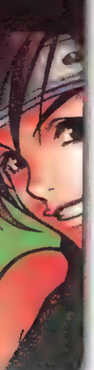
タイダルスライド 10

下

▶いわゆるスライディング。走り状態から下段を攻撃する奇襲技だが、ガードされてしまうと反撃を受けてしまうので、多用は禁物。近めの間合いから狙う方がいいだろう。



ユフィ



YUFFIE

抜山蓋世（ばつざんがいせい） 52
上下 上 または 上

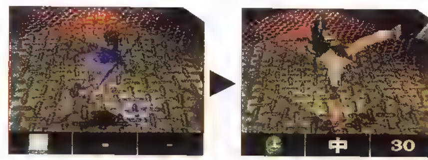
袖鎧一触（しゅうがいいっしょく） 82
上下 上 上 上
または 上 上 上



◀前転しながらのかかと落とし。中段なので、タイダルスライド（P.167）と使い分けることでガードを揺さぶることができる。袖鎧一触は、奥義・五強聖・魔（P.165）とほぼ同じ性質。

不撓不屈（ふとうふくつ） 30
上

▶回避動作から出せるまわし蹴り。スキが大きいので普段は使えない技だが、近めの間合いで相手の必殺技を避けた場合は、この技で相手の硬直を狙うことが可能だ。



STEP3 J を使う技　同時押し

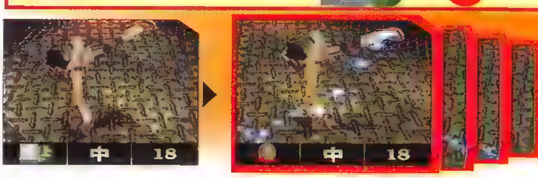
水神様の矛（すいじんさまのほこ） 15
下

四面楚歌（しめんそか） 35
下 上 上



◀1発目がガードされると2発目は出ないが、カウンターで当たれば2発目も連続ヒットするのが特徴。四面楚歌は、転がって間合いを離す移動技だが、移動中に反撃を受ける。

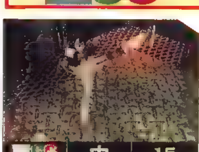
奥義・五強聖・速（おうぎ・ごきょうせい・そく） 18～
上 上 ×∞



◀中段判定の回し蹴りを繰り出す。ガードされない限り、何発でも繰り返せるぞ。といっても、延々と出し続けても効果は薄い。1～2発で止めるのが無難だ。使いどころは、他の技で下段ガードを誘った後など。

ジャンプ技

ダチャオの風（かぜ） 15
上 必 または J 上



◀ほぼ全キャラに装備されている跳び前蹴り。発生が早いので、相手の技をガードしたあとの反撃技として使うといい。スキは大きく、ガードされると反撃を受けるので注意。

一刀両断（いっとうりょうだん） 18
下 必 または J 上



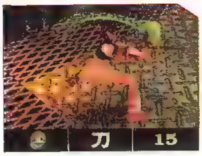
◀前方宙返りから手裏剣を振り下ろす技。ホーミングするので当てやすいし、ダウンしている相手への追い打ち攻撃としても使えるぞ。当たればダウンを奪えるのも利点。

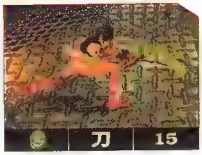
STEP2 移動技　STEP3 J を使う技

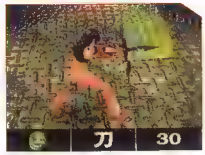
しゃがみ技

乾坤一擲（けんこんいってき） 60

[しゃがみ]上 上 上





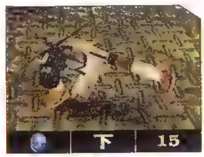


◀3発すべてガード不能だが、2〜3発目の発生が遅いため、最後まで出し切るのはやめた方がいい。浮かせたあとの空中コンボに組みこもう。

地衝脚（ちしょうきゃく） 15

[しゃがみ]下

▶下段のまわし蹴りだが、スキが大きくダウンも奪えない。ダウンした相手に当たるのが唯一の利点。

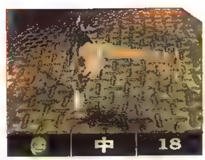


ステップ技

雷迅蹴り（らいじんげり） 18

[ステップ]★ 上

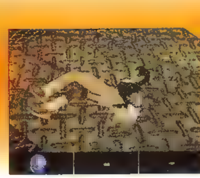
▶技のモーションはウータイ流胴蹴り（P.167）に似ているが、この雷迅蹴りは、当たれば相手をダウンさせることができるというオマケがついている。発生はこちらの方がやや遅いが、ウータイ流胴蹴りと並び、中間距離での牽制に使っていくことができるぞ。判定が中段なのもうれしい限りだ。



幻身跳槍脚（げんしんちょうそうきゃく） 25

[ステップ]★下 上

▶ステップから下を押すと、ユフィがあお向けに寝る状態になる。寝ている間は、相手の上段、中段技をかわすことができるぞ。そして、この幻身跳槍脚は、あお向け状態から真上に足を蹴り上げる技。ヒットすれば相手は高く浮き上がるので、空中コンボを狙う絶好のチャンスとなるのだ。





幻身地衝脚（げんしんちしょうきゃく） 20

[ステップ]★下 下

退転地衝跳槍連脚（たいてんちしょうちょうそうれんきゃく） 40

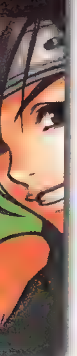
[ステップ]★下 下 上 上







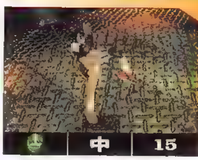
◀寝た状態から下段を攻めるのが幻身地衝脚。ここから中段キックにつながる。その後の上ボタンは攻撃ではなく、転がって移動する技だ。最後の入力を省くと幻身地衝跳槍連脚、という技名になる。

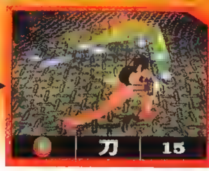


立ち上がり途中の技

折り鶴(おりづる) 15
→ ★ 上

奥義・五強聖・力(おうぎ・ごきょうせい・ちから) 30
→ ★ 上　上





◀折り鶴は中段技。しゃがみ状態からしか出せず、リーチも短いが、発生が早いので使いやすい。下段攻撃を出したあとに狙うと有効だ。奥義・五強聖・力はガード不能技。折り鶴がヒットした場合は浮いている相手に当たり、折り鶴がガードされても、間髪入れずにガード不能技が襲いかかるという、とても便利なコンビネーションなのだ。

STEP 4

投げ技

ユフィの投げ技はどれも投げ抜けポイントが早く、抜けられにくい傾向がある。背後投げの竜飛鳳舞は浮かせ技で、落ちてきたところに追い打ちを決められる。狂喜乱舞は、首刈槌星落(1段目)、流星槌落(2段目)から出せる投げ技だが、抜けられると逆に投げ返されてしまう。

落花流水(らっかりゅうすい) 40
(相手の正面から) 上 下 または





強力(ごうりき) 30
(相手の正面から) 上 下 上→ または 上→





首刈槌星落(くびかりついせいらく) 40
(相手の正面から) 上 下 下→ または 下→





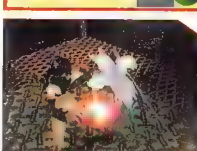
流星槌落(りゅうせいついらく) 10
(首刈槌星落中に)

狂喜乱舞(きょうきらんぶ) 10
(流星槌落中に)





投鞭流断(とうべんりゅうだん) 40
(相手の左面から) 上 下 または





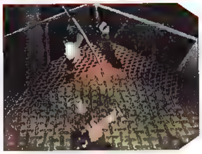
百花繚乱(ひゃっかりょうらん) 40
(相手の右面から) 上 下 または



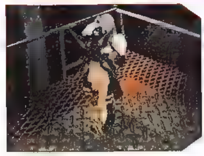


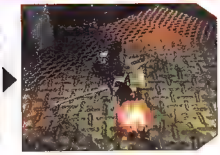
龍飛鳳舞（りゅうひほうぶ）
（相手の背面から）上 下 または　　40





森羅万象（しんらばんしょう）
上 下 または　　60

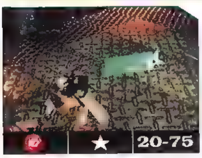


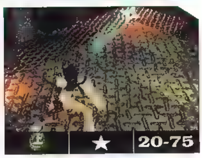


STEP 5 必殺技

マキビシと煙玉は、どちらも相手の動きを一定時間止めるという効果を持っている。普通に出しても当てにくいが、相手をダウンさせたあと、起き上がりを攻める時に使うと、その持ち味を発揮することができる。

風魔手裏剣（ふうましゅりけん）
必　　ゲージ 30







ホークアイ
必 上　　ゲージ 30

風切り（かぜきり）
必　　ゲージ 30

◀ホーミング性能はまったくなく、直線的に飛ぶ飛び道具。しかし、発生、および弾速が速いので、近距離で出せば避けられることはほとんどない。インタラプトを失敗するとこの技が出てしまうが、発生が早いおかげで、相手の技をつぶしてくれることも多いぞ。ホークアイは、斜め上に手裏剣を投げるもの。段差があるステージで、相手が自分より高い位置にいる場合に有効となる。風切りは、前転しながら手裏剣を撃つもの。相手とすれ違うように走ってから出すと、避けられにくいうえに、出したあと間合いが離せるので強力。

不倶戴天（ふぐたいてん）
必→　　ゲージ 115



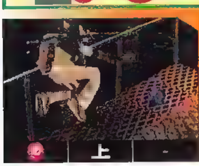
◀巨大な手裏剣を3連発する。多少ホーミング性能がつくが、アテにできるほどではない。ゲージ消費量が大きく、投げるまでおよび投げたあとのスキが大きいので使いにくい。

マキビシ
必 下　　ゲージ 30



◀地面にマキビシを3個投げる技。攻撃力はないが、相手がこれを踏むと、しばらく動けなくなる。ここに打撃を当てて残りのマキビシを踏んだ場合はダメージが入るぞ。

煙玉（けむりだま）
必 必 または J 必　　ゲージ 30



◀この技もマキビシと同じく、相手を動けなくすることができる。相手の起き上がりに重ねたり、ステージの隅に追いこんでから出すと、逃げられにくくて効果的。

しゅしゅしゅ
ゲージなし 必　　ゲージ



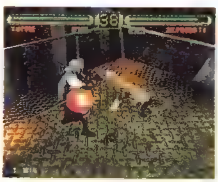
◀上段のパンチを3回連続でくり出す。発生は速く、空中コンボに使ったりもできるが、すべて上段だし威力も小さい。見た目はかわいらしい技なので魅せ技として使っていこう。

FOR BEGINNER 対戦攻略





ユフィはリーチの長い中段・下段技が多く、それらの多くは反撃を受けにくい。そこで、これらの技がギリギリ届くぐらいの距離をキープするのがベスト。右の6つの技は、そんな距離で使っていける技。これらの技を使った中距離戦をマスターしよう。この6つの技に慣れてきたら、ステップ技や移動中に出す技を覚えて、近距離での闘いをモノにしていくといい。



◀ダチャオの祭は、反撃技として重宝するぞ。

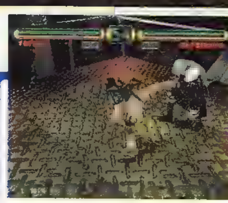
最初に覚えたい技

上段	連戎山	[illegible]
上段	疾風迅雷	[illegible]
中段	ダチャオの祭	[illegible]
中段	ウータイ流胴蹴り	P.167
下段	ウータイ流脛蹴り	[illegible]
下段	水神様の矛	[illegible]

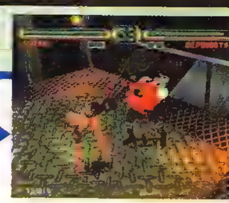
基本戦法 ▶▶▶▶▶▶ガードをかためさせてから手裏剣で攻めろ

ユフィの狙いは、なんといってもガード不能の手裏剣攻撃。幸い、ユフィの小技はどれも発生が早く、これらで牽制していれば相手のガードを誘いやすい。特に、中段のウータイ流胴蹴りで立ちガードを誘っておいてから、疾風迅雷や快刀乱麻（P.165）などを当てていく戦法が有効になる。

疾風迅雷 P.167



▲ウータイ流胴蹴りで牽制し、立ちガードを誘っておき…。

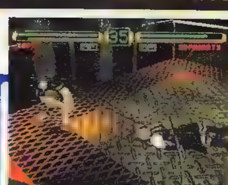


▲立ちガードできない疾風迅雷でダメージを与えていこう。

ゲージの使い所 ▶▶▶▶▶煙玉で相手の動きを止めよう

近距離で手裏剣を出すだけでも強いが、煙玉（P.171）とマキビシもぜひ使っていきたい。相手をダウンさせたあと、起き上がりに重ねるように出していくのがポイント。マキビシをまいたあとは、相手が動けずにいるところに万夫不当（P.166）などを当てていくと、有効な連係となる。

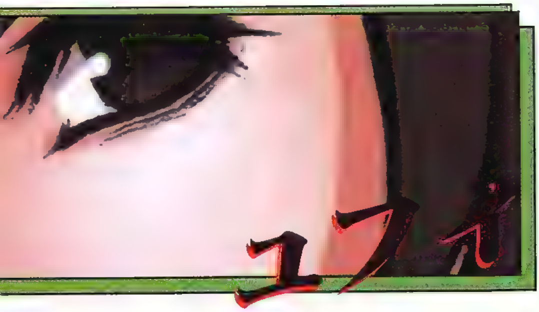
マキビシ P.171



▲相手をダウンさせたら、周囲にマキビシをばらまこう。

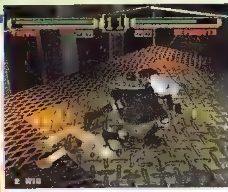


▲そうすれば相手はうかつに動けなくなるので、攻め放題だぞ。



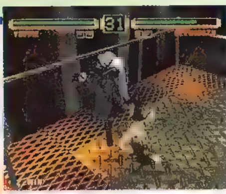
STEP UP!

ステップからの攻撃でカウンターを狙う



幻身跳槍脚 P.169

◀あお向けに寝た状態になれば、相手の技はほとんど当たらない。カウンターを狙え。



鶴翼陣・右備 P.164

◀この技も相手の技に対してカウンターを取りやすい。一刀両断で追い打ちだ。

ステップからの攻撃、幻身跳槍脚と幻身地衝脚（P.169）は、どちらも技が出る前にあお向けに寝る状態になり、この時は追い打ち判定のある技以外の攻撃を食らいにくくなる。あお向け状態で相手の技をかわすことができれば、幻身跳槍脚や幻身地衝脚でカウンターを取ることができるのだ。近距離戦でとっさに出せるようになると非常に心強いので、ぜひマスターして欲しい。

鶴翼陣・右備も、相手の攻撃をかわしながら攻撃できる技。近距離でガード不能技を当てたあとなど、相手が反撃をしたくなる場面で使うと効果が高い。操作は難しいが、使いこなせれば強力な武器になるぞ。

瞬殺コンボ PREVIEW

浮かせ技の数はあまり多くないが、浮かせてしまえば大ダメージを狙えるユフィ。難易度も低いので、実戦ですぐに使いこなせるだろう。

浮かせ技

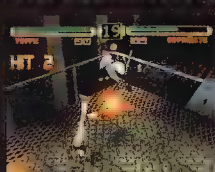
空中コンボが狙える浮かせ技は、幻身跳槍脚ぐらい。ダチャオの舞（P.165）も、追い打ちが入るという点では、浮かせ技と呼べるかもしれない。



◀強力なコンボを狙うなら、この技が欠かせない。

お手軽コンボ

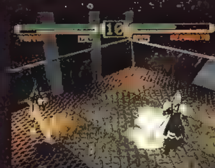
幻身跳槍脚で浮かせたあとはしゃがみ状態になっているので、乾坤一擲（P.169）を入れるといい。ダチャオの祭（P.165）も、とりあえず簡単に決められる。



◀ダチャオの祭は、威力は小さいがお手軽。

強力コンボ

煙玉やマキビシ（P.171）で相手の動きを止めたあとは、万夫不当や奥義・五強聖・力（P.170）などを当てるといいが、幻身跳槍脚で浮かせてもいい。



◀相手の動きを止めたら、確実につながる技を狙え。

VINCENT VALENTINE

ヴィンセントの技



威力	速さ	使いやすさ
B	B	A

必殺技がシンプルなものばかりなので、ヴィンセントならでは、という戦法は少ない。しかし、打撃技は高性能なものがそろっており、これらを駆使すれば相手に反撃の暇を与えない猛攻も可能なのだ。

STEP1 基本技

上段技

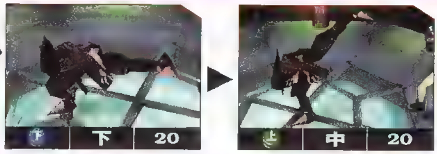
タークスジャブ 上 — 10

▶ **ビーストコンボ** 上 上 上 — 45



◀パンチ2発から上段キックにつなぐコンビネーション。すべて上段判定なので、3発打ち切るのはやめた方がいい。空中コンボで入れる技としては重宝する。

ヘルマスカーコンボ 上 上 下 上 — 60



◀パンチ2発のあと、下段キック～浮かせ能力のある中段の蹴り上げへとつなぐコンビネーション技。下段キックがカウンターで当たれば蹴り上げも連続技になる。しかし、蹴り上げをガードされてしまうと大きなスキができてしまうので、多用するのは危険。普段は上、上で止めて他の技を出すという連係を使っておき、たまにこのヘルマスカーコンボをまぜていく程度。

ルクレツィアリグレット 上 下 上 上 下 上 上 — 76

▼素早いパンチ3発のあと、ダウンを奪える下段キックを出す。その後のジャスト入力はすべて技が当たった瞬間だ。



サタンインパクト

上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 — 119





◀上段パンチ2発のあと、上段と中段のパンチを猛スピードで連打する技。途中には連続技になっている部分もあるが、最初から最後までずっとつながるわけではない。そのうえ下段攻撃がないので、ずっと立ちガードしているだけで防がれてしまう。ヘルマスカーコンボと使い分けることで2択になるが、どちらの技も最後まで出さず、3発目でとめるようにするのが無難だ。ちなみに、この技と下のスプラッタコンボは、最後の上ボタンを押しっぱなしにすると、最後のパンチがガード不能（上段・攻撃力27）となる。

スプラッタコンボ

上 下 上 上 上 上 上 上 上 — 65

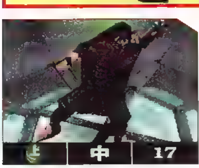




◀パンチを8連発する技。2発目と3発目が中段になっている他、最後の1発以外は連続技になるという特徴がある。相手を気絶させたあとや壁際での空中コンボとして決めるといいが、威力はあまり高くないぞ。他の使い方としては、地上の相手に対して、この技で立ちガードをかためさせてから下段技を狙うという戦法がある。サタンインパクトよりもパンチの間隔が短いので、かために使うならば、こちらの方がよい。

クロウアッパー・レフト

↖ 上 — 17



◀左に軸をずらしたあと、アッパーをくり出す技。ヒットすれば相手を浮かせられる。近距離で出せば、相手の側面にまわりこみながら攻撃をすることができるぞ。

クロウアッパー・ライト

↗ 上 — 17



◀レフトの逆方向版。こちらの方が発生が少しだけ早いので、基本的にはこちらを使っていくといい。相手の攻撃に合わせて出し、カウンターを狙うのがおもな使い方。

上 必 同時押し

ハイブロウST 上必 上 上 ― 50







◀アッパーを2発繰り出したあと、銃で攻撃する技。銃弾は必殺技扱いなのでガードでは防げない。アッパーには浮かせ効果がついているぞ。また、上を押し続けると弾道が上を向いて追い打ちになる。

下段技

** タークスロー** 下 ― 13

▶ローキック。お手軽に出せる下段攻撃だが、リーチが短く、ここからの派生技もないのが残念だ。



下 必 同時押し

スピニングフレーム 下必 ― 15

▶

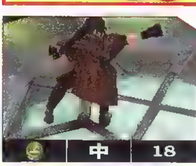
リバーショット 下必 上下 または 下必 ― 15





◀スピニングフレームは、ヒットすれば相手をダウンさせられる、強力な下段攻撃。発生はあまり早くないが、リーチが長めなので当てやすく、威力もなかなか。リバーショットは、スピニングフレームの出がかりのモーションに入力するもので、出す技が中段パンチに変化する。ヒットすればダウンを奪えるのだが、リーチが短いので当てにくい。

アームブロー 下必 上 ― 18



◀スピニングフレームが出る前に上ボタンを押すと、中段のリーチの長いパンチに変化する。踏み込みながらの技なので、意外と離れた相手にも届くのがポイントだ。

クロウフック・レフト 下必 上 下 ― 15



◀アームブロウをさらにキャンセルして出す技で、かなり高速での入力が必要だ。相手の左側に回り込みながら出すため、相手の技をある程度回避しつつ攻撃できる。

スピニングフレームエルボー 下必 上 上 ― 46







◀スピニングフレーム後、肘打ちと突進パンチを出す。スピニングフレームがヒットしていれば高い確率で3段目までヒットする。

クラウド
ティファ
セフィロス
ユフィ
ヴィンセント
クレア

スピニングスライド
下必 下 — 18



◀相手の方向にホーミングするスライディング。スピニングフレームのモーションをキャンセルして出す技だ。奇襲攻撃として重宝する。

クロウフック・ライト
下必 下 上 — 15



◀スピニングスライドが出るよりも早く上ボタンを押すことで、この技に変化する。技の性質はクロウフック・ライトの逆方向バージョンだ。

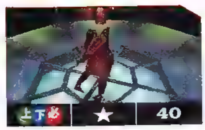
上下 同時押し

ライジングクロウ
上下 または ○ — 22



◀跳び上がりながら回転アッパーをくり出す技。発生が早い中段攻撃なので、近距離戦では頼りになる。リーチの短さとスキの大きさがネック。

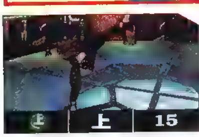
カオスセイバー
上下必 または ○必 — 40



◀低い姿勢で相手に接近したあと、ガード不能のアッパーを放つ。発生が遅いので、攻撃前につぶされたり、走って逃げられることがほとんど。

STEP2 移動技 歩いての技

ダブルフラット
上 上 または ★ 上 上 — 30





◀上段キック～中段のかかと落としのコンビネーション。1段目は発生は早いがリーチが短い上段技。2段目は発生が遅いので、1発目を空振りしたところに相手が反撃をしてきた場合は、まずつぶされてしまう。歩いて間合いを調整している時に、たまに牽制に使ってみる程度。

走っての技

ヘルズステアウェイ
上 上 上 — 40







◀跳び回し蹴りを2発出したあと、かかと落としを繰り出す。1発目が当たれば3発目まで連続技になる。1～2発目が上段判定なのが弱点。

スライディング
下 — 10

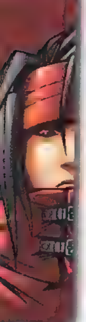


◀走り状態から下段を襲う奇襲技。ガードされると反撃を受けてしまうが、中間距離からいきなり仕かければ、ガードされることは少ない。

ショルダーチャージ
上下 または ○ — 23



◀走り状態から出せる中段攻撃。この技とスライディングを使い分ければ、単純に2択攻撃を仕かけることができる。ただし、スキは大きい。



ブリッツスラスト

コマンド：（方向キー）J 上　ダメージ：30



◀軽く跳び上がってから、中段の回し蹴りを出す。ショルダーチャージ（P.177）よりも発生は遅いが、インタラプトされないというのが利点。

ターンリトレート

コマンド：（方向キー）G 上　ダメージ：20



◀回避動作から中段の蹴りを繰り出す技。相手の必殺技を回避したあと、すぐに反撃に移ることができるので、覚えておいて損はない。

STEP3 J を使う技

G 同時押し

ミディアムフラット

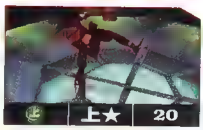
コマンド：J 上　ダメージ：20

▶

フルフラット

コマンド：G 上 上　ダメージ：20





◀ミディアムフラットは、中段のかかと落としを繰り出す技。リーチはあまり長くないが、発生は早め。一方、フルフラットはガード不能技だが、相手がしゃがんでいると当たらないという特徴がある。ミディアムフラットのモーションを見て相手が立ちガードしていれば当たるので、使い分ければ2択攻撃になる。

リバースロー

コマンド：J 下　ダメージ：20

▶

リバースローハイ

コマンド：J 下 上　ダメージ：40





◀ヘルマスカーコンボ（P.174）の3発目、4発目と同じ性能の技。いきなりリーチの長い下段攻撃が出るので、ヘルマスカーコンボよりも多少使い勝手がいい。中段攻撃を意識させておいてから、唐突に狙っていくといいだろう。リバースローハイが当たれば、空中コンボを決めるチャンスとなるぞ。

しゃがみ技

ビーストクロウ

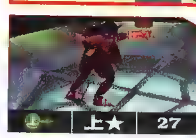
コマンド：J 上　ダメージ：15



◀手からツメのような物を出して、相手を突き刺す。発生が遅く、判定も上段なので、この技の使用頻度はあまり高くないだろう。

カオスクロウ

コマンド：G 上　ダメージ：27



◀ビーストクロウと同じモーションだが、こちらはガード不能。ビーストクロウよりも少し発生が遅くなるが、近距離で使えば逃げられにくい。

ジャンプ技

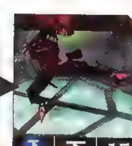
イリュージョンスピンキック

コマンド：上 必 下 下 または J 上 下 下　ダメージ：50

▶上段の跳び回し蹴りのあと、下段回し蹴りを2発連続で繰り出す。1発目のモーションで相手に察知されやすいので、使用頻度はあまり高くない技。







クレセントムーン 下 必 または 下 — 20

▶いわゆる浴びせ蹴り。発生は遅いが、インタラプトされないという利点がある。遠めの間合いからたまに使ってみよう。



ステップ技

チョッピングアーム ★ 上 — 15

チョッピングクロー ★ 上 上 — 47





◀チョッピングアームは、中段のチョップ攻撃。ヒットすればダウンを奪うことができる。チョッピングクローは、チョッピングアームから突進パンチを放つコンビネーション技で、判定は中段。残念ながら、チョッピングアームが当たった場合は、チョッピングクローは空振りに終わってしまう。

チョッピングクラッシュ ★ 上 下 — 15

チョッピングコンビネーション ★ 上 下 上 上 — 61







◀チョッピングアームからスピニングフレーム（P.176）につながる技。チョッピングクローと使い分ければ、2択攻撃を仕かけられるのだ。

ウィンドカーズクロウ ★下 上 — 20

スナイパーCR ★下 上 上 — 35







◀ウィンドカーズクロウは相手を高く浮かせる技。続くスナイパーCRはガード不能の射撃で、ボタンを押し続けると上に射ち、追い打ちになる。

スピンライトニング ★下 下 上 — 38







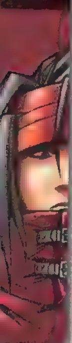
◀ステップで接近してから、下段のまわし蹴り〜中段のアッパーを繰り出す。この2発は連続ヒットしないがスピニングフィンとの2択が有効。

スピニングフィン ★下 下 下 下 — 33

▶ステップから下段のまわし蹴りを2連発。1段目がカウンターならば2発目も連続でヒットする。主力となる技だ。



◀1発目をガードされると派生技は出ない（スピンライトニングは出る）。



スピニングジャスティス 48

下 上下
または 下

▶スピンライトニング（P.179）と同様、下段から中段へとシフトする技だが、こちらの方が威力が大きいのが最大のポイント。ただし技の出が遅いので、反応されやすい面もある。





ライトニングカーズクロウ 30

上下
または



◀跳び上がりながらアッパーを繰り出す。ウィンドカーズクロウ（P.179）と違って中段判定だが、この技を当てても空中コンボは狙えない。下段技を意識させてから使お

立ち上がり途中の技

フォールキック 35

上必



◀鋭い跳び蹴りを出して攻撃する技。ヒットしてもダウンを奪うことはできないが、宙に浮いてから攻撃を出すので、相手の下段攻撃をかわしながら攻撃できるのだ。

STEP4 投げ技

ヴィンセントの正面投げは、上ボタンや下ボタンの押しっぱなし入力による変化がないので、相手に抜けられやすい。また、ハードプレッシャーとリバースルーは、抜けられると逆に投げ返されてしまうので注意しよう。ギガダンクは、投げ抜けポイントが結構早いので抜けられにくく、決まれば威力が高いので、確実に決められるようになれば強力な武器になる。

ハイドスルー 40

（相手の正面から） 上下 または





チョークボンバー 40

（相手の左面から） 上下 または

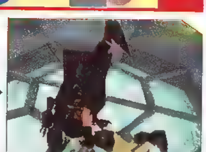




ハードプレッシャー 40

（相手の右面から） 上下 または





リバーススルー 30

（相手の背面から） 上下 または





ギガダンク

(相手の正面から) ↻ 上下 もしくは 60





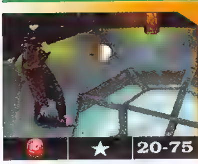
STEPS

必殺技

ヴィンセントの必殺技は、そのすべてが銃を使った攻撃。全体的に、ホーミング性能は低いので、遠距離で使用しても効果は薄い。しかし、発射までにかかる時間が短いため、近距離で使えば避けられることは少ない。またゲージの消費量が少なめなので、1ラウンドで使用できる回数が多いのも魅力だ。むやみに乱発しなければ、かなり頼れる武器となるだろう。

デスペナルティ

必 30





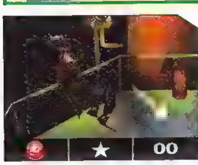
ダブルリボルバー

必 必 60

◀デスペナルティは、銃弾を1発発射する技。ホーミング性能はないに等しいので、近めの間合いで出すといい。必ボタンを押しながら、すぐに上ボタンを押すと斜め上に、下ボタンを押すと斜め下に弾を発射することができる。段差があるステージでは重宝するぞ。ダブルリボルバーは、銃を2連射する技。1発目が当たれば、ふき飛んだ相手に2発目が連続でヒットする。

トリックショット

必 必 または 必 30



◀空中から、斜め下に弾を打ち出す技。近めの間合いで低いジャンプをしてから出すと、かなり避けにくい。上+必で水平、下+必で鋭角に発射できる。

ヘテロスラッグ

必→ 115



◀必ボタンを一定時間押しっぱなしにすると、ホーミング性能の高い弾を3発連続で発射することができる。相手をダウンさせたあとなどに間合いを離してから狙ってみよう。

ガンブレイク

(ゲージなし) 必



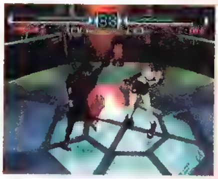
◀必殺技ゲージがなくなった時に必ボタンを押すことで出せる技。中段判定で、当たれば相手をダウンさせられるが、発生が遅く、スキも大きいので使いどころを考えよう。



対戦攻略

FOR BEGINNER

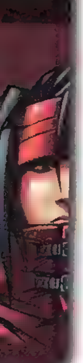
ヴィンセントは、リーチが長く、ヒットすれば大ダメージを与えられる。それらの技を有効に使うためには、お互いの技がギリギリ届くか届かないかといった距離をキープするのが基本となる。その距離で使っていくおもな技は、右に挙げた6つの技。まずはこれらの技を使えるようなろう。ある程度自由自在に動かせるようになったら、他の技を使った攻めにも挑戦だ。



◀ライジングクロウは、相手の技をつぶしやすい。

最初に覚えたい技

上段	ビーストコンボ	P.174
上段	スプラッタコンボ	P.175
中段	ライジングクロウ	P.177
中段	アームブロウ	P.176
下段	スピニングフレーム	[illegible]
下段	リバースローハイ	[illegible]



基本戦法 ▶▶▶ 相手をかためて下段を狙え

ヴィンセントが相手にダメージを与えるために使っていく技は、下段攻撃がメイン。リーチが長くて、当たればダウンを奪える技がそろっているためだ。まずはスプラッタコンボなどの中段攻撃を使って、相手に立ちガードを意識させておく。そうしておいてから、本命である下段攻撃を出していこう。

スピニングフレーム P.176



▲まずはスプラッタコンボの2発止めなどで立ちガードを誘う。

▲そこにスピニングフレームを叩きこんでダメージを与えろ。

ゲージの使い所 ▶▶▶ 銃撃戦は近距離で

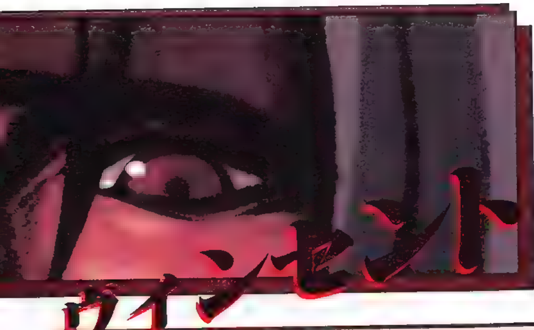
必殺技は、デスペナルティをメインに使っていく。ダブルリボルバー(P.181)は回避行動で避けられた場合、スキが大きいので非常に反撃を受けやすいためだ。使い方としては、飛び道具としては考えず、近めの間合いでガードしている相手に撃ちこんでいくのがよい。発生が早いので強いぞ。

デスペナルティ P.181



▲接近戦で、ジャブをガードさせたあとなどに…

▲突如、弾を撃ってみる。早いので、よけられる可能性は低い。



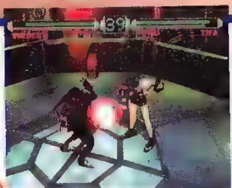
ウィンセント

STEP UP!

ステップ技で攻めの範囲を広げる

ある程度技を使いこなせるようになってきたら、ステップ技も使っていきたい。浮かせ技のウィンドカーズクロウ、中段攻撃のスピンライトニング（P.179）、下段攻撃を2連発するスピニングフィンなど、強力な技がそろっているぞ。この3つは、ステップ中に下ボタンを押すことで出せる特殊移動から派生するもの。やや遠めの間合いから仕かけても、特殊移動で相手の懐に跳びこんでから技を出してくれるので、とても便利なのだ。中でもスピニングフィンは、立ちガードが重要なこのゲームにおいては非常に強い存在。1段目がカウンターならば2段目も連続で当たるのでいっそう心強いのだ。

ウィンドカーズクロウ P.179



◀上段攻撃なのが難点だが、決まれば空中コンボの絶好のチャンスとなるぞ。

スピニングフィン P.179



◀下段攻撃を2連発。2段目がガードされると、反撃を受ける可能性があるので注意。

瞬殺ラボ PREVIEW

ヴィンセントは、強力な浮かせ技を多数持っているので、空中コンボを狙う機会が多い。チャンスを確実にモノにすれば勝率アップ間違いなし！

浮かせ技

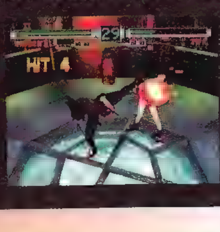
おもに使っていくのはウィンドカーズクロウ。ヘルマスカーコンボ（P.174）やリバースローハイも、状況によっては狙っていきたい技だ。



◀ステップで相手の横にまわってから出すといい。

お手軽コンボ

ダメージを重視するなら、ビーストコンボを決めていこう。ただし、タイミングが難しいと感じたら、ライジングクロウを決めてもいいぞ。



◀3発すべて当たれば、かなりのダメージになる。

強力コンボ

ヴィンセントには強力なコンボは少ない。スプラッタコンボは、手数は多いのだが、空中コンボに組みこんでも、なかなか全部は当たらない。



◀壁際ならいっぱい当たって気持ちいいけど…。

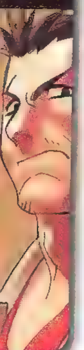
KOJI MASUDA



増田の技

威力	速さ	使いやすさ
A	C	B

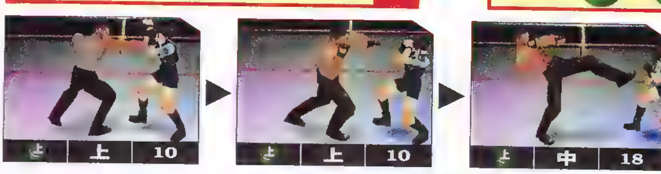
投げ必殺技が豊富な増田は、接近戦を得意とするキャラだ。打撃技で攻めつつ、スキがあったら投げ技を狙うスタイルになるだろう。とにかく相手から離れないように戦うことを心掛けよう。



STEP 1

基本技　上段技

フッキング・ジャブ　上　10 ▶ フッキング・ストレイト　上 上 上　38



◀ワンツーパンチから、中段のキックを出す基本のコンビネーション技。牽制技にもなるので、とりあえず覚えておこう。

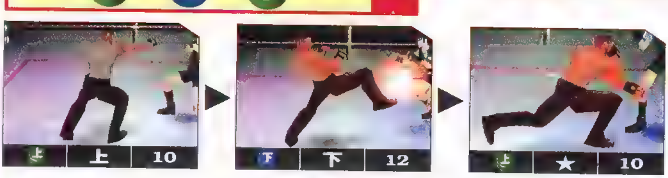
コンビネーションタックルA　上 上 下 上　42

▼フッキング·ストレイトからタックルを繰り出す技。3発目のキックが当たればタックルが入るし、タックルはガード不能（投げ抜け可能）なので使い勝手はかなりいい。



コンビネーションタックルB　上 下 上　32

▼コンビネーションタックルAの2発目を出さずに3発目のキックを出すコンビネーション。性能はAとほぼ一緒。Aと使い分けて投げ抜けポイントを迷わせよう。



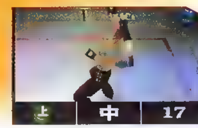
スゥイングブロー・レフト
↰ 上 — 17

▶

スゥイングブロー・ライト
↱ 上 — 17



◀▶左にまわりこみつつアッパーを出す技がレフト、右にまわるのがライトとなっている。アッパーといっても相手が浮くのではなく、前方にふっ飛ばすタイプなので追い打ちはできない。ただ、まわりこみつつ攻撃するので、相手の攻撃を空振りさせることができる。キャラに慣れないうちは無理に狙わなくてもいいだろう。



下段技

ストッピング
下 — 12

▶

ジョー・ブラック
下 上 — 22





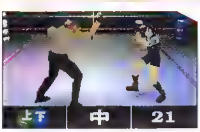
◀コンビネーションタックルの下段キックから、タックルの部分だけを出す技。やはり下段キックが当たった後はタックルが入るが、投げ抜けは可能。タックルの後はマウントの状態になるので、マウントからの派生技のリフトアップ・クロス・アームロック(P.186)など、ダメージが高い技につなぐようにしよう。

中段技

ボクサーアッパー
上下 または ● — 21

▶

ステッピング・ウルフ
上下 上 または ● 上 — 39





◀ボクサーアッパーから出る、増田唯一の打撃ジャスト技のステッピング・ウルフ。タイミングはボクサーアッパーが出切った時に上を押せばOK。ステッピング・ウルフはガード不能技なので使い勝手がいい。ボクサーアッパー自体はダメージが低く、技の発生が遅いので、出す場面をよく考えて使っていこう。

STEP2 移動技 走っての技

ステップナックル
✚ 上 — 18



◀走ってから降り下ろしパンチを出す技。この技が当たれば相手は必ずダウンするので、ダウン攻撃や、ダウン投げ技を狙ってみよう。

フライテイクオフ
✚ 上下 または ● — 38



◀走ってジャンプキックを出す技。ちゃんと当たれば関節技を決める。ジャンプして出すので、下段を空振りさせせつつ攻撃することもできる。

フルブースト
✚ ■ 上 — 20



◀回避行動を取りながら近づき、ドロップキックを食らわせる技。間合いをつめた時に相手が必殺技を出してきたらこれを使って攻撃しよう。

レッグシザース
✚ ■下 — 25



◀走って、足を絡めとり転ばせる技。間合いがやや離れてしまうので、追い打ちを入れるなら、少しだけ歩いてからダウン投げやプライドを使おう。

タックル（上下 または ）からの技

クロス・アームロック 30
（タックル後）上 上

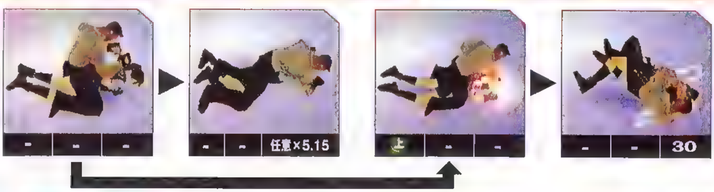
リフトアップ・クロス・アームロック 33
（タックル後マウントから）上→



◀タックルから2発殴り、頭突き後に投げるのがクロス・アームロック。2発殴った後関節を決めるのが、リフトアップ・C・A。

チョークスリーパーホールド 任意×5 15
（相手の背後から）タックル

ネイクド・ストラングル・ホールド 30
（バックタックル後 上 ）



◀背後からのタックル後、絞めるのがチョークスリーパー。打撃からの関節がネイクド・S・Hだ。

STEP3 を使う技　同時押し

フッキング・ストレイト 10
上

▶

ストッピング・ハイロー 28
上 上



◀2つの技はほぼ同性能。1発目のダメージはストッピング・ハイローの方が高く、連続ヒットはしないものの、2発目のキックが中段攻撃なので、牽制として使っていくには申し分ない。相手ののけぞりが大きいので、当てた後はダッシュから攻めてみよう。だが、1発目の攻撃判定発生が遅めなので、フッキング・ストレイトの方を使っていった方がいいだろう。

コンビネーションタックルC 32
上 下 上

▼フッキング・ストレイトから出せるコンビネーションタックルC。他のコンビネーションタックル同様タックルからは、リフトアップ・クロス・アームロックを決めていった方がダメージが高い。





ジャンプ技

蹴鞠浮・改（けまりうき・かい）

C 下　20



◀足を大きく刈る蹴り。当たればダウンを奪うことができるので、ダウン攻撃や、ダウン投げ技を入れるようにしよう。意外にリーチは長いので、中間距離でも使うことができる。

陽昇蹴り（ようしょうげり）

C 上必　J 上　15



◀前方に少しだけジャンプしてキックを出す技。低い位置で出る下段攻撃を空振りさせる。中間距離から相手に接近したい時に使っていくといいだろう。

浴びせ蹴り（あびせげり）

H 下必　J 下　23



◀体全体で、倒れこむように蹴る技。ダウン中の相手にも当たるので、ダウン攻撃にもなる。ステッピング・ウルフ、投げ技などのあとに出して、追い打ち攻撃として使っていこう。相手が立っている状態だったら、下段攻撃を出してくるのを見越して出すという使い方もある。もし相手が下段攻撃を出してくれれば、下段攻撃を空振りさせつつ攻撃する。ただし、読みが外れて相手が上段攻撃を出してきたら、逆につぶされてダウンしてしまうので注意しよう。

しゃがみ技

輪盤蹴り（りんばんげり）

H→上　22



◀前方に蹴り出す中段技で、当たれば相手は必ずダウンする。中間距離から間合いを詰めたい時に、この技を当ててから間合いを詰めていくといいだろう。

特殊技

パリング

上必 または 下必



◀相手の上、中段攻撃を受け流して、攻撃する技。ジャンプキックなど、ジャンプして攻撃する一部の攻撃と、下段攻撃は受け流すことはできないので注意。

立ち上がり途中の技

連旋払（れんせんばらい）

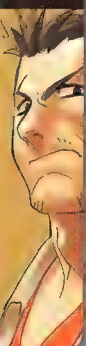
C→★ 下 下　24

▼ダウンやしゃがみから立ち上がる時に連続で足払いを出す技。連続ヒットはしないが、増田はキックのリーチが長いので、牽制技として使うといいだろう。





増田光司

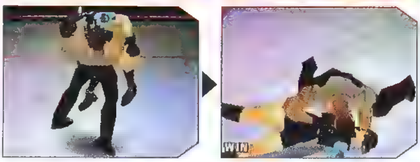


STEP4

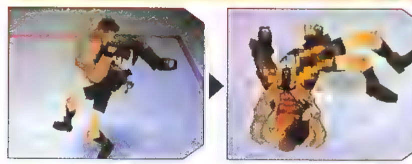
投げ技

増田はパワーキャラだけあって、投げ技を豊富に持っている。全部で8種類ある投げ技のうち、一番マスターしておきたいのは、1回転コマンドの風神落とし。見た目、ダメージともにいいので、使えるようにしておきたい。だが、1回転コマンドは出せるようになるまで時間がかかるだろう。出すコツは、素早く入力するということだ。

サイドスープレックス
(相手の正面から) 上下 または　40



フライング・アーム・ロック
(サイドスープレックス中に) 上→　33



チェンジ
(サイドスープレックス中に) 下→



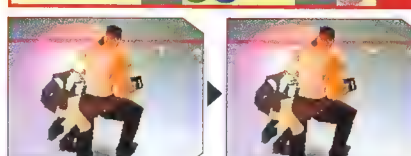
風神落とし(ふうじんおとし)
上下 または　60



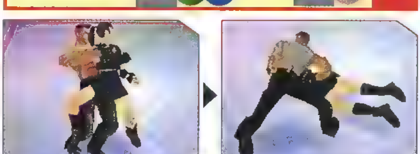
山嵐(やまあらし)
(相手の左面から) 上下 または　40



エルボー・スピンクラッシュ
(相手の右面から) 上下 または　10 25



リバース・バックスロー
(相手の背面から) 上下 または　40



ネックリバース
(リバース・バックブロー中に) 上→　40



※サイドスープレックスから で右横四方固め（あおむけダウン右腕側から足側から方向キー1回転投げと同じ）に、リバースバックスローから でライトクォーターキャッチ（うつぶせダウンの左投げと同じ）に移行できる。

MASUDA

STEP4 投げ技　STEP5 必殺技

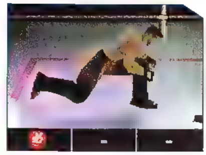
STEP 5

必殺技

増田の必殺技は、走ってからつかむ技。同傾向の必殺技を持つダッシャーと違う点は、つかんだ後に投げるのではなく、関節技を決めるというもの。使い方はダッシャーとほぼ同じなので、猪場使いはすぐに慣れることができるだろう。

マウントラッシュ
必 — 30

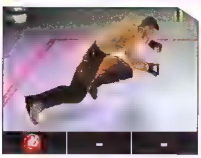
▶マウントポジションを取る技。最後に上や下をを押し続ければ、関節技に移行できる。使い所は少ないが、意外と技のスキに入ることがあるので、見逃さないようにしよう。

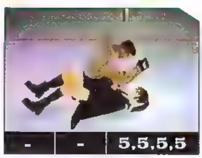




マウントストライク
必 ＋ ボタン — 35

▼必殺技からのジャスト技。タイミングは4発目のパンチが当たる瞬間。投げ抜けされてしまうと逆に投げられてしまうが、その相手の投げに対しても投げ抜けは可能。覚えておこう。

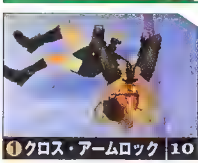






7th DOPE
必→(6後 ボタン でシフト) — 55

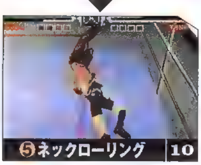
▼マウントラッシュの強化版で、走ってつかみ、6回関節技を決めた後、踏みつける豪快な技。最後の技はマウントになった瞬間にジャスト入力で、ピロー・ウィスパーに変化する。

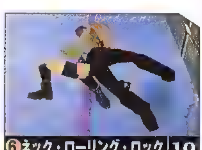


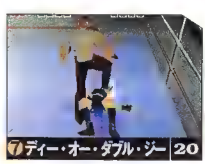










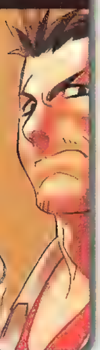




スレッジハンマー
ボタン 必 ／ 必 または J — 30

▶ジャンプしてからのガード不能技。相手と反対方向にジャンプしたあとに出しても、相手がいる方向に軌道修正してくれる。この技が決まった後は、ダウン攻撃を狙うといいだろう。





STEP6
ダウン中の技

増田のダウン攻撃はほとんどが投げ技で、その大半が出すのが難しい一回転投げなので、使えるようになるまで時間がかかるだろう。だが、マスターしたときの見返りは大きい。ダメージが他の追い打ち攻撃と比べると、大きいのだ。増田をマスターするならば絶対に覚えておきたい。一回転コマンドが出せないうちは、とりあえず出すのが簡単なブライドで我慢しておこう。

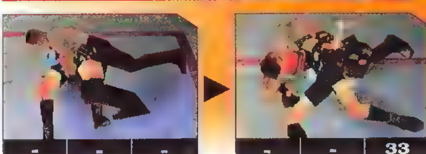
相手ダウン中の技

プライド
(敵ダウン中に) 上 — 30



▶ダウンしている相手に、パンチを入れる手軽な追い撃ち技。この技が入るときは、レバー1回転のダウン投げが入るので、できることならダメージの大きいダウン投げを狙おう。

サイド・トライアングル・ホールド
(あおむけダウン中の相手の頭側または左腕側から) 上下 または — 33



アーム・ピット・アームバー
(あおむけダウン中の相手の足側または右腕側から) 上下 または — 33

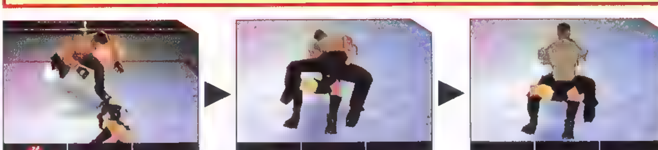


ローリング・アーム・クラッシュ
(マウントポジション移行中および完成直後に) — 30

▼ローリングアームクラッシュは、基本的にはサイドスープレックス(P.188)後の「横四方固め」状態からGを押してマウントポジションへ移行し、さらにその移行開始後にGを押すことで完成する技だ。だが、左で紹介している2つの技、サイド・トライアングル・ホールドとアーム・ピット・アームバーは技の途中に「横四方固め」状態になるため、そこでGを入力することによっても同様にマウントポジションへ、さらにGを押してローリングアームクラッシュへと技を派生させていくことができるのである。なお、マウントポジションから本技への移行にはGの入力制限時間があり、それを過ぎると本来の技が完成してしまう。



スネーキング・キャッチかジャンピングキャッチかローリングキャッチ
(あおむけダウンした相手の頭側または足側または右腕側または左腕側から) 必 — -



◀敵ダウン中、必殺技を決めるとこれらのいずれかになる。いずれもマウントの状態になるので、マウントからの派生技を出そう。

チョークスリーパー（＋派生技）

（あおむけダウンした相手の頭側または足側または右腕側または左腕側から）⟳ G 上 下 または ⟳ G 中 または 必

任意 5,15

立ち位置 技に入る前の





◀うつ伏せにダウンした相手に対して一回転投げもしくは近接して必ボタンを押すと、チョークスリーパーホールドが発生する。（必殺技の方はゲージを消費する）このとき、方向キーを連打すると、絞める回数を任意に増やすことができる。

また、本技のコマンドを入力し技に入る直前にGを押すことで、2つの派生技へ移行することも可能だ。その場合、発生する技はチョークスリーパーに入る前の「立ち位置」により変化し、相手の頭部および右腕からだと「ネッククランク」、左腕側からだと「グランドコブラ」がそれぞれ発生する。









ネッククランク



グランドコブラ



バックマウント

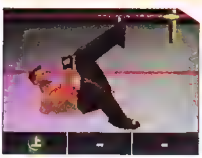


バックマウントから

◀3発のパンチの2発目までにGを入力すると、ネイクド・ストラングル・ホールド（P.186）へ移行。

自分ダウン中の技

ガード・ポジション
（自分ダウン中に）上



◀ダウンから出せる技で、寝たまま攻撃を出すための構えの技。この技を出したあとは、4種類の固有技を出すことができる。ガードポジション中は、上段攻撃が空振りする。

ライジングキック
（ガードポジション中に）上

10



◀寝た状態から蹴りを繰り出す技で、中段攻撃となっている。ランバーとの2択でプレッシャーを与えることができるが、行動が制限されてしまう点は覚悟したい。

間合いにより技が変化

フライング・アームロック
（ガードポジション中に、やや離れた間合いで）G 上

38



◀この技が当たると、関節技に移行する。投げ技だが、ガード可能なので、普通の中段攻撃と思った方がいいだろう。

トライアングル・ホールド
（ガードポジション中に、密着した間合いで）G 上

40

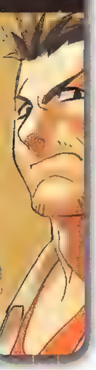


◀相手との間合いがごくごく近い状態でG+上を入力すると、こちらの技が発生する。当然ながらフライング・アームロック同様にガード可能である。

ランバー
（ガードポジション中に）G 下

▶ガードポジションから出すことができる下段攻撃。リーチは短いものの、当たればダウンを奪うことができる。相手にライジングキックとの「2択」を意識させせつつ、利用していこう。





対戦攻略

FOR BEGINNER



増田は打撃技、投げ技共に充実している。とりあえず最初は、打撃技だけで戦えるように打撃技を覚えるようにしよう。基本は、コンビネーションタックルA、B、C。タックルの投げ抜けの方法を知らない人には、絶大な効果がある。タックルに移行するコンビネーションは他にもジョーブラックがあるので、コンビネーションタックルと場面によって使い分けていこう。



◀投げ抜けを覚えていない人には使える。

最初に覚えたい技

上段	コンビネーションタックル A、B、C	[illegible]
上段	ジョーブラック	[illegible]
[illegible]	浴びせ蹴り	P.187
[illegible]	プライド	P.190
移動	レッグシザース	[illegible]
移動	ステップナックル	[illegible]

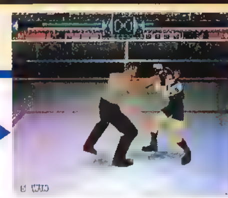
基本戦法 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 素早い動きで敵を翻弄しスキを攻める

増田の基本戦法は、『しつこく攻める』のがポイント。投げ技が多く打撃技が強いパワーキャラなので、積極的に近寄って、ダメージが大きい投げ技や、タックルを含んだ打撃のコンビネーションで攻めていこう。投げ抜けコマンドを知らない人には脅威的なキャラだ。

投げ技



▲相手がすこしでもスキを見せたら…



▲必殺技を狙ってみるのもいいだろう。

P.188

ゲージの使い所 ▶▶▶▶▶▶ 相手の動きを止めるのが基本

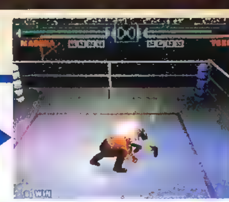
地上でのゲージの使い所は、相手がダウンしているところか、移動起き上がりをしている所に必殺技を出すのがオススメだ。

また、空中での必殺技、スレッジハンマーも優秀な必殺技だ。間合いが開いたときはガンガン狙っていこう。

スレッジハンマー



▲相手の技が空振りしたら、見逃さずに…



▲スレッジハンマー。追い打ちも決めよう。

P.189



STEP UP!

ステップや歩きからの攻撃を覚えよう



ステップナックル P.185

◀この中段のステップナックルと…



レッグシザース P.185

◀下段のレッグシザースで2択をかけていこう。

ステップや走りから出していく技はステップナックルとレッグシザースがおすすめ。中段のステップナックルと、下段のレッグシザースで常に2択を迫って行けるようになると、かなり戦術の幅が広がるだろう。ステップナックルが当たったら、ダウン攻撃、できればレバー1回転投げがいいが、できないうちは打撃技のプライドを出すようにしよう。

いきなり走って間合いを離したあとに、必殺技でつかみに行くという戦法も奇襲としてはいい。だが、ジャンプされるとつかむことができないので、できれば相手が攻撃を出している時など、スキがある場合だけにしておこう。

瞬殺ラボ PREVIEW

相手を早く倒すために、空中コンボを狙うのは重要だが、増田は浮かせ技を持っていないので、打撃技からダウン投げという連係になる。

ダウン投げが決めやすい打撃技

ダウン投げに移行しやすい打撃技というのは、当てた後、近くに倒れる技。おすすめな打撃技は、ステップナックルだ。



◀この技が入ったらダウン投げを決めよう。

お手軽コンボ

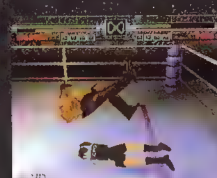
浮かせ技がないため、おすすめ連係技を紹介。ステッピング・ウルフからプライドか1回転ダウン投げ。できればダウン投げをマスターしよう。



◀ガード不能のステッピング・ウルフを使おう。

強力コンボ

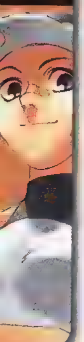
お手軽連係の打撃技と追い打ち攻撃の間に、浴びせ蹴りを入れるようにしたい。ただし浴びせ蹴りは回避可能で、投げ抜けされる場合もある。



◀浴びせ蹴りを挟んでダウン投げを入れよう。

CLAIR ANDREWS





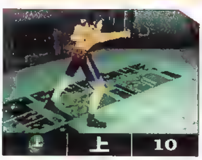
クレアの技

威力	速さ	使いやすさ
B	B	C

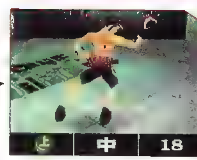
ジークンドーの使い手であるクレアの技は、動きが派手なものが多い。それぞれの技の発生はやや遅めで、動きにもややくせがある。見た目とは裏腹に、大技狙いのパワーキャラに分類できるだろう。

STEP 1 基本技　上段技

リード・ジャブ　上　10　▶　**スリーオブザカインド**　上 上 上　48

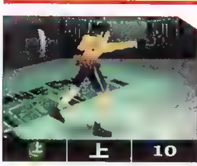


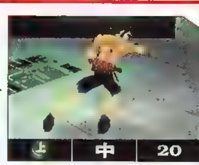


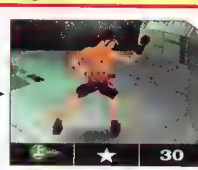


◀上段のジャブのあと、中段のパンチを2発くり出す。3発目の発生は遅いので、2発で止めるのが基本的な使い方。相手の動きを止めたい時に使っていこう。

フォースロイヤル　上 上 上→　60







◀スリーオブザカインドの3発目が上ボタンを押しっぱなしにすることでガード不能技に変化したもの。発生が遅いので使いにくいが、多用しなければ奇襲効果がある。

リード・ジャブ・コンボ　上 下 上 上 上 上 上　60





×5

◀リード・ジャブを6発連続でくり出す技。すべて上段攻撃で、1発目と2発目の間が開いているので、直接的にダメージに結びつく技ではない。しかし2発目から6発目までは高速でリード・ジャブをくり返すので、相手をガードでかためる効果はある(しゃがむことはできる)。また、パンチを出しながら前進しているので、牽制しながら相手に近づける。ちなみに2〜6発目で任意にフックキック(P.196)へつなげることができる。

リーディングウィップ
上 上 上　52

サーフェスリッパー
上 上 下 上　50











◀パンチ2発のあと、ジャスト入力によって、中段蹴りと下段蹴りの2つの技に派生できる。サーフェスリッパーは、さらにトリプルスィープ(P.198)の3発目へつながる。

ブリリアントヒール
フリー↑ 上　時計回り30 反時計回り20

ブラッディヒール
フリー↑ 上 上　25





◀横に移動したあと、ガード不能の蹴りをくり出す技。相手の攻撃をかわしつつ側面にまわりこんで攻撃することができるが、ガード不能の代償で発生が非常に遅く、避けられてしまう可能性はある。スキの小さな技をガードさせたあとなどに、たまに使ってみる程度だろう。ちなみに、ブラッディヒールの発生の遅さはかなり致命的。使うのはブリリアントヒールまででいい。

上 必 同時押し

トリプル・ウインドミル
上必 上 上　70





×2

◀中段判定の浴びせ蹴りを3回連続で出す。発生が遅いし、当てても相手をダウンさせることはできない。しかし、軽く跳び上がって攻撃するので、相手の下段攻撃をかわしながら攻撃できるという特徴がある。少し遠めの間合いから、蹴りの先端を当てるように使うと一層効果的だ。2発目、3発目は、出してもまずふせがれてしまうので、使うならば1発目で止めるようにしよう。

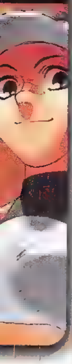
トゥルードラゴン
上必 上 または 上必 上 上　62





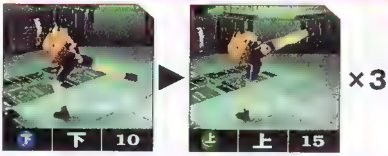


◀トリプル・ウインドミルの1発目(2発目でも可)のあと、ジャスト入力によってトゥルードラゴンの3発目が派生。だが出が遅く、相手がミスをしない限り、ヒットしないと思ってよい。ジャスト入力は着地後、足を入れかえる時だ。



下段技

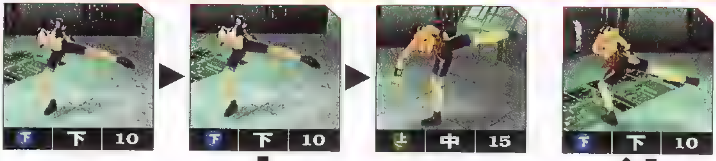
フックキック 下 — 10
▶
リバースハイ 下 上 上 上 — 55



◀下段キックのあと上段キックを3発連続で出す技。下段キックが当たれば、上段キックの1発目も連続でヒットする。しかし、残りの2発の上段キックは上段判定で、スキも大きいので、2発目で止めるのが基本となる。このコンビネーションの使いどころとしては、近距離での乱戦におりまぜるというのがよい。フックキックはリーチが短いが発生は早いのでつぶされにくい。

リバースミドル 下 下 上 — 35

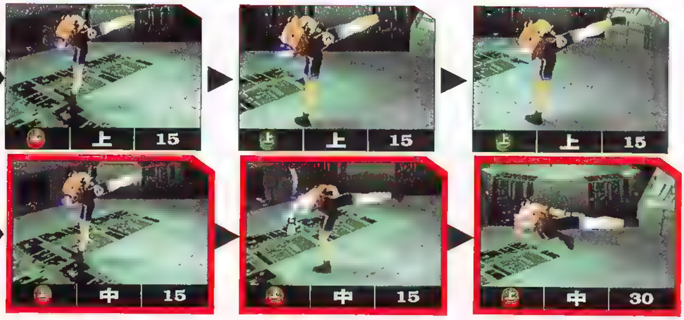
カウンター・ステップ・キック 下 下 下 — 30



◀カウンター・ステップ・キックは、下段キックを3発出す技。リバースミドルは、3発目に中段キックを出す。一応2択攻撃になる。

シックスバレット 下 下 下 上 上 上 — 35

アンドリュース・マスターコンボ 下 下 下 上 上 上 — 90

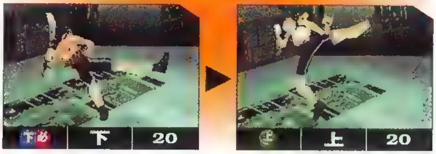


◀カウンター・ステップ・キックから派生した後、上段キックを3発出す技。下段キック3発のスキが非常に大きいので、効果的な使いどころは見当たらない。

◀これもカウンター・ステップ・キックからの派生技で、ハイキック→中段キック→跳び蹴りとくり出す。スキが大きいので使いにくいが、たまに使うとフェイントになる。

下 必 同時押し

ワイプホライズン 下必 — 20
▶
ワイプアウト 下必 上 — 40



◀ワイプホライズンは、突進して相手の足元を蹴りつける下段技。やや離れた距離からの奇襲に使える。軽く跳び上がってから下段を攻撃するので、見切られにくいという利点があるぞ。ワイプアウトは、ワイプホライズンのあと、上段判定の回し蹴りを出す技だが。ワイプホライズンから連続でヒットすることはないし、上段なので避けられやすい。使う意味はないだろう。

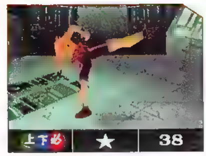
上 下 同時押し

ホーリードラゴン 22
上下 または 中



◀回転しながら蹴り上げ攻撃を出す中段攻撃。リーチが非常に短いので、やや使いづらいが、数少ない中段攻撃なので、相手に接近した時にうまく使っていこう。

ブラディ・ウインドミル 38
上下必 または 中必



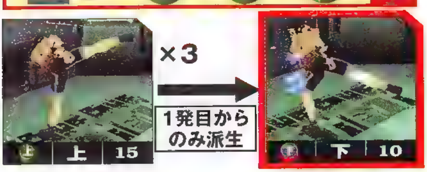
◀回転するようなステップで相手に接近し、ガード不能のキックを放つ技。かなりの距離を進むので、遠めの間合いから、相手の起き上がりを狙って出そう。

STEP 2 移動技

歩いての技

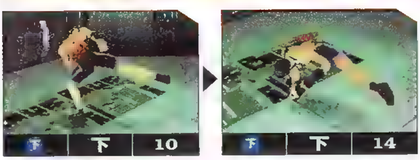
トリプル・ハイ 45
→ 上 上 上

スイッチキック 25
→ 上 下



◀トリプルハイは、キックの間隔は広いが、カウンターで当たれば次の蹴りも連続で当たる。長いリーチを活かして、中間距離での牽制技として出していこう。スイッチキックは、1発目の戻り際のモーションでジャスト入力することで下段蹴りが出せるというもの。さらに、そこからフックキック(P.196)以下の派生技がつながる。

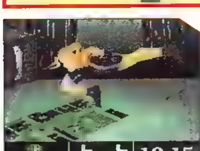
ロースィープ 24
→ 下 下



◀下段判定のローキックのあと、同じく下段判定のまわし蹴りを出す技。1発目・2発目ともに、当ててもダウンを奪うことができない。そのうえ、2発目はスキが大きいので、ガードされてしまうと反撃を受けてしまう。1発目のリーチはそこそこ長いので、牽制技として使っていくとよい。その場合、2発目は絶対に出さないようにしよう。

走っての技

ドラゴンツイスター 25
→→ 上

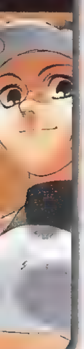


◀走り状態から、上段判定の蹴りを出す技で、2ヒットする。上段なので当てにくく、スキもが大きいのだが、インタラプトされないという特徴がある。

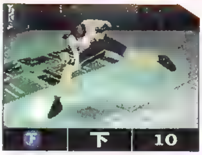
ドラゴンバイク 30
→→ 上下 または →→ 中



◀走ってから中段キックを出す技。発生は比較的早いので、スライディング(P.198)と使い分ければ2択攻撃を仕かけることができる。与えるダメージもなかなか。



スライディング
（方向キー）＋ 下　10



◀滑りこんで相手の足元を攻撃する下段技。与えるダメージは低いが、奇襲効果があり、当たれば相手をダウンさせることができる。ただし、スキは大きいので多用は禁物。

テイルターン
（方向キー）＋ G 上　20



◀回避行動をとりつつ相手に接近し、両足でキックを食らわせる技。出すタイミングがなかなか難しいが、必殺技などを抜けながら攻撃できるので覚えておこう。

ウインドミル
（方向キー）＋ G 上　22



◀浴びせ蹴りをくり出す技。中段判定だが、発生が遅いのでやや使いづらい。走っての中段攻撃としては、この技よりもドラゴンパイク（P.197）を使う方がいい。

STEP3 G J を使う技　G 同時押し

ハイキック
J 上　11

▶

トリプル・スピンハイ
J 上　上　上　37

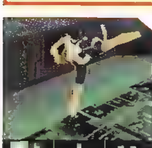






◀上段判定のキックを素早く3発くり出す。3発すべて連続攻撃になっているが、判定が上段なので、使いどころは少ない。空中コンボに組みこむ技としては優秀。

トリプルスィープ
J 上　上　下　上　61



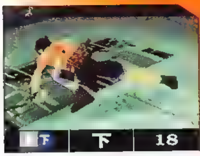






◀トリプル・スピンハイの2発目から、ジャスト入力で下段のまわし蹴りを出す技。ヒットしてもダウンを奪うことはできないし、発生が遅いので、利用価値はあまりない。

フット・スィープ 下 18





ダブル・スィープ 下 上 38

シザースィープ 下 下 上 56



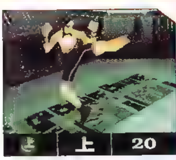


▶下段のまわし蹴りのあと、上段まわし蹴りを出す。1段目がカウンターなら、浮いた相手にダブル・スィープがヒットするぞ。シザースィープの方は、下段の蹴りをもう1度出すジャスト技だ。

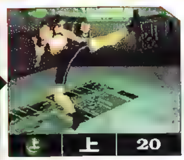
ステップ技

レッグウィップ ★ 上 20

リバーススイープ ★ 上 下 上 58







◀レッグウィップは、上段のまわし蹴りを繰り出す技。発生があまり早くない、上段判定なのでガードされやすい、スキが大きいなど、いいところが見当たらない技。リバーススイープは、戻り際に入力するジャスト技で、下段のまわし蹴りをくり出す。当ててもダウンを奪えないなど。

ローリングミドル ★ 離し 上下 または



◀中段判定の蹴りを出す。スタンディングミドルと同じように、牽制に使っていくとよい。技を出した時、少し前に進むので、離れた間合いから出しても当たりやすい。

ストレート・リア・クロス ★ 下 上 15



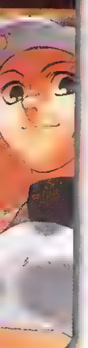
◀ステップ中に下ボタンを押すと、相手に接近する特殊ステップをおこなうことができる。この技は、その状態から出せる中段攻撃。ヒットすれば相手をよろけさせられる。

クロックワイズ・スィープ ★ 下 下 上 38





◀ステップから出せるダブル・スィープ(P.198)と考えて差しつかえない。最初の下段蹴りがカウンターで当たれば相手が浮き、そこに2段目の上段蹴りがヒットする。しかし、1段目がカウンターで当たらなかった時は2段目が防がれやすいこと、1段目で浮かせたあとは他の技でも空中コンボが狙える(軽いキャラのみ)ことを考えると、2段目は出さない方が得策だ。



しゃがみ技

スタンディングミドル 15
上

▶

ダブルパイク 45
上　上





◀スタンディングミドルは、リーチの長い中段攻撃を出す技。発生があまり早くないという欠点はあるものの、中間距離で間合いを測るための牽制技として使える。先端が当たるような間合いで使えば、長いリーチを活かすことができる。ダブルパイクは、スタンディングミドルから一拍置いて、中段判定の飛び蹴りをくり出す。警戒されやすいので、当たることは少ない。

ジャンプ技

ボルケーノ 15
上必 または 上



◀蹴り上げるジャンプキックをくり出す技。しゃがみガードをしている相手はこれをヒットさせて転ばせることができるぞ。でも、空振りするとちょっと危険。

レッグウィール 23
下必 または 下



◀ちょっと驚くような遠い間合いからでも当たる攻撃範囲の広い浴びせ蹴り。ダウンしている相手にも当たるため、追い打ちにも使える。CPU戦ではかなり重宝するぞ。

STEP4

投げ技

クレアの正面投げは、ボタンを押しっぱなしにしても違う投げに派生させることができないので、投げ抜けされやすいという欠点がある。バットスマッシュは、相手のお尻をペンペンする愉快な技だが、投げ抜けされると逆に投げられてしまう。フットボールキックは、投げ抜けされると、足を押さえて痛がってしまう。その間に反撃を食らう可能性があるぞ。

マルファンクション 30
(相手の正面から) 上下 または





バットスマッシュ 42
(相手の左面から) 上下 または





サンドウィッチブロー 30
(相手の右面から) 上下 または





フットボールキック 40
(相手の背面から) 上下 または





ハードランディング 60
(相手の正面から) ↻ 上 下 または ↻





STEP 5
必殺技

クレアの必殺技は、飛び道具を撃つタイプのものはなく、手に持ったヒートソードで斬りつけて攻撃する。ガード不能だが、自分の体を使って攻撃するので、遠くからお手軽に攻撃する手段となる他のキャラの必殺技に比べるとリスクが大きい。状況をよく考えて使っていく必要がある。各必殺技の使い方はハッキリしているので、うまく使いこなせるようになろう。

ヒートソード ゲージ 30
必



◀フライングクロスチョップのように相手に飛びかかり、手に持ったヒートソードで攻撃する。突進する距離が長いので、遠めの距離から仕かけ、起き上がりに重ねよう。

マキシマムチャージ ゲージ 55～56
必→



◀必ボタンを押しっぱなしにすると、ヒートソードを持った手を左右に広げ、回転しながら突進する。相手がしゃがむと当たらない。構え状態でGを押すとキャンセルが可能。

ヒートソード・エリアル ゲージ 30
必 上



◀ヒートソードを持った手でアッパーをくり出す。発生はやや遅く、リーチも短いが、当たれば相手を浮かせることができる。このあとは空中コンボを狙っていける。

ヒートソード・グランド ゲージ 30
必 下



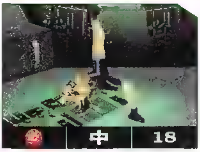
◀ヒートソードで相手の足元を攻撃する。この技は、ダウンしている相手にも当たるという利点がある。起き上がりを攻める時に使うと、相手が起き上がらなくても当たる。

ヒートストラック ゲージ 30
必 必 または J 必

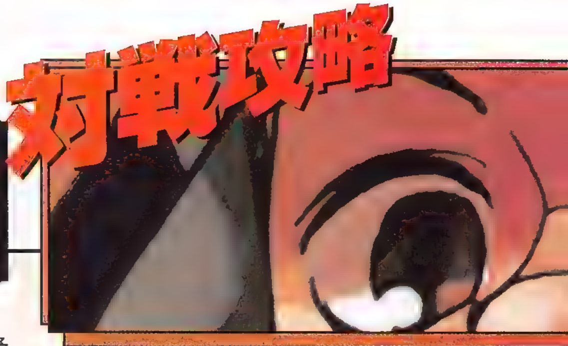


◀空中からヒートソードで攻撃する。使い勝手はいいが、リーチはあまり長くないので、間合いに注意。走って接近してから出すと、相手の横を通りすぎることも…。

ライトサマーソルト ゲージ
(ゲージなし) 必



◀ゲージがない時に必ボタンを押すと、相手を浮かせられるサマーソルトキックをくり出す。この技は硬直が長いので、相手を浮かせても、空中コンボを狙うのは難しい。



対戦攻略 FOR BEGINNER

クレアの技は、全体的に動きの遅いものが多い。そういう大技ばかりを出していても、簡単に見切られて反撃を受けてしまうことになる。そこで、まずは動きが素早い技を使って、戦いのペースをつかむことが必要となってくるだろう。ここで紹介する技は、いずれも発生が早くてスキも小さい。これらの技で相手を牽制してから、本命である大技を狙っていこう。



◀リード・ジャブ・コンボで相手に接近しよう。

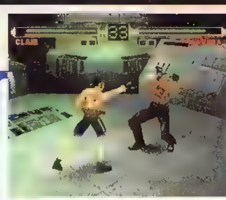
最初に覚えたい技

上段	スリーオブザカインド	P.194
	リード・ジャブ・コンボ	P.194
中段	スタンディングミドル	P.193
	ドラゴンパイク	P.197
下段	リバースハイ	[illegible]
	フット・スィープ	[illegible]

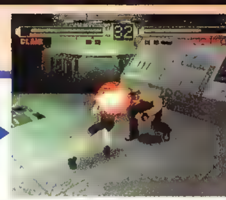
基本戦法 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ ジャブでかためて接近戦を制す

クレアはリーチの短い技が多いので、相手に接近して闘いたい。そこで便利なのがリード・ジャブ・コンボ。上段判定ではあるものの、立ちガードしている相手の動きを止める効果はある。接近できたら、この技を途中で止め、中段技のスリーオブザカインドと下段技のリバースハイを使って攻めよう。

スリーオブザカインド P.194



▲まずリード・ジャブ・コンボで接近。2~3発で止めよう。



▲そして、中段判定のスリーオブザカインドに連係するのだ。

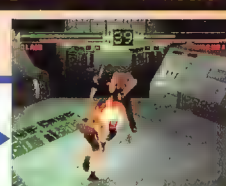
ゲージの使い所 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 奇襲に、浮かせにと大活躍

おもに使う技は、ヒートソード(P.201)とヒートソード・エリアル。ヒートソードはかなり離れた間合いからでも届くので、そこから奇襲として使う。ヒートソード・エリアルはヒット後空中コンボを狙えるのが魅力。ダウン効果のある技を当てたあと受け身を取った相手に対して狙おう。

ヒートソード・エリアル P.201



▲相手をダウンさせることができたらチャンスとなる。



▲ヒートソード・エリアルで浮かせて大ダメージを狙え。



STEP UP!

下段技やガード不能技を覚えよう



ブリリアントヒール P.195

◀相手が反撃しようとして出してきた技をかわしつつ、側面にまわりこんでいける。



ワイプホライズン P.196

◀突進してから攻撃を出すので、逃げようとする相手にも当たりやすいという利点がある。

クレアは多数のガード不能技を持っている。戦法の中に適度にまぜていけば、相手に相当なプレッシャーを与えることができる。そのプレッシャーを感じた相手は、移動して間合いを離そうとするようになることが多いが、歩いている時や走っている時は下段ガードが入らないので、今度は下段技が有効になってくるのだ。

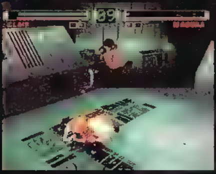
オススメガード不能技は、フォースロイヤル(P.194)とブリリアントヒール、そしてヒートソード・エリアル(P.201)。ブリリアントヒールは、リード・ジャブ・コンボなどをガードさせたあとに出すとよい。下段技では、フット・スィープとワイプホライズンが使いやすい。

瞬殺ラボ PREVIEW

クレアは使いやすい浮かせ技にはあまり恵まれていない。うまく浮かせることができたら、逃さずコンボを叩きこめるようになろう。

浮かせ技

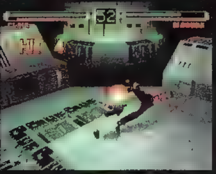
確実に相手を浮かせることができる技はヒートソード・エリアルぐらい。他に、フット・スィープがカウンターで当たった時もチャンスとなる。



◀フット・スィープを出す時は意識しておこう。

お手軽コンボ

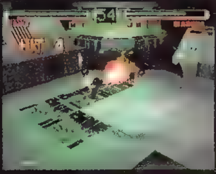
スリーオブザカインドがとりあえずお手軽。カウンターのフット・スィープからは、この技ぐらいしか決めることができない。



◀発生の早いジャブからはじまるので当てやすい。

強力コンボ

ヒートソード・エリアルを当てたあとは相手が空高く浮いているので、トリプル・スピンハイなどの威力の高い技を当てることができるぞ。



◀タイミングが難しいが3発当たれば威力絶大。

DJANGO

ジャンゴの技

威力 B　速さ A　使いやすさ B

ガード、インタラプトがないなど、一見不利に思えるが、四つ脚歩行で戦うので姿勢が低く、大半の上段技が空振りする！　このような有利な条件をフルに使って勝とう！



STEP 1 基本技　上段技

セトパンチ	10
上	

▶

セトコンビネーション	30
上 上 上	







◀ジャンゴのコンビネーションの中で一番簡単に出すことができるのが、このセトコンビネーション。だが、1発目が空振りしやすいので、空中コンボに使うといい。

テイルリヴァイアサン	20
(敵が後ろにいる時) 上	

▶上段技で、ガードされやすいが、ジャンゴの技の中ではダメージが大きく、空中コンボに組み込むことができる。

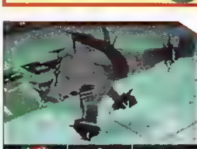


上 必 同時押し

ナナキキック	15
上必	

▶

ナナキコンビネーション	35
上必 必	



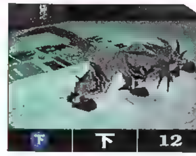


◀カウンターヒット時のみ連続技になるが、1、2発目両方とも中段技なので使い勝手がいい。2発目がヒットすると相手は浮くので、空中コンボに移行できる。ただし、ガードされると反撃をくらってしまうので、相手の上段技が空振りした時など、使い所を考えよう。追い打ち技は、テイルリヴァイアサンがおすすめ。

下段技

セトローパンチ

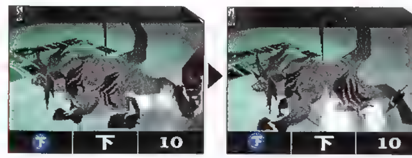
下 ｜ 12



▶ジャンゴが持ってる下段技の中で一番出しやすいセトローパンチ。ダウン中の相手にも当たるので、主にダウン攻撃に使うことになるだろう。

チョコボキック

敵が後ろにいる時 下 下 ｜ 20



▶敵が後ろにいる時に出せる下段技で、セトローパンチ同様ダウン攻撃にもなる。やはり使い道は、ダウン攻撃が一番いいだろう。ダウン中の相手にはちゃんと2ヒットする。

上 下 同時押し

タイタンヘッド

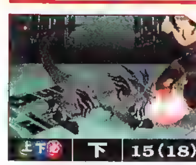
上下 または ● ｜ 20



◀頭突きで相手を攻撃する技。当てると相手を浮かすことができ、追い打ちまで決めることができる。一番追い打ちに適しているのが、上・上のセトパンチ（P.204）。

ハーデスバイト

上下必 または ●必 ｜ 15（18）

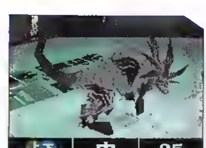


◀ステップのように少し前に進みながら噛みつく技。立っている相手に当ててもダメージは小さいが、ダウン中の相手に当てると噛み続けて、ダメージが大きくなる。

STEP2 移動技 走っての技

ブラッドファング

✚ 上下 または ✚ ● ｜ 25



▶走って出す中段技。ダメージが大きく、スピードも速いので接近する手段として使うことができる。この技が当たったら、セトローパンチで追い打ちするといいだろう。

STEP3 J を使う技　　同時押し

バハムートキック

上 または ★ 上　20

▶ナナキコンビネーション（P.204）の2発目を単発で出す技。やはり相手を浮かすことができるので空中コンボに移行できる。追い打ち技はナナキコンビネーションと一緒。



ジャンプ技

イフリートバイト

上 必 または J 上　10



◀方向キーを入れながら出すと、任意の方向にジャンプしながら出すことができる。ジャンプしながら出すので、下段技を空振りさせせつつ攻撃することもできる。

シヴァアタック

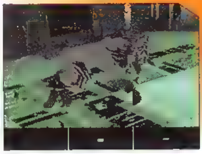
下 必 または J 下　12



◀この技自体は中段だが、ダウン中の相手に当てることもできる。奇襲として出すと有効だ。もし敵が後ろにいても、後ろにジャンプして攻撃するので使い勝手がいい。

しゃがみ技

ジャンゴステップ



◀大きくステップをする技。この技を出している間は、常に相手の方向に体を向けているので、間合いを取る時や一時的な回避に使うといいだろう。

スレッドファング

上　20



◀技自体はブラッドファング（P.205）とあまり変わらない。ただ、少しだけダメージがブラッドファングより小さい。ジャンゴステップからの奇襲技として役に立つ。

テュポーンブラッシュ

下　15

▶しゃがみ状態からの下段技で、ダウン中の相手にも当たり、立っている相手に当たればダウンを奪うことができる。バーデスバイト（P.205）を追い打ちとして入れることができる。



起き上がり途中の技

フェニックスロール

（ダウン時に）上 または 下　7×4

▶簡単に説明すると、起き上がりから出せるシヴァアタック。非常に判定が強いので、ダウンしたらとりあえず出しておこう。起き上がりを攻めてくる相手に対しての反撃技になる。

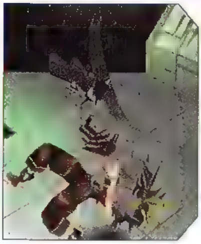


STEP 4
投げ技

ジャンゴは、通常投げをがなく、方向キー90度投げのバイティングバハムートゼロしか持っていない。方向キー90度投げは慣れるまで出すのが難しいので、初心者は無理に狙わなくてもいいだろう。一応、ジャンゴならではの決め方としては、相手の上段攻撃が空振りしたところに決める、ジャンゴステップで攻撃を回避して決めるなど、特性を活かしたものがある。

バイティングバハムートゼロ	
フリー↑ 上 下 または フリー↑ 中	45

▶ボディプレスを決めた後、噛みつく技。相手がすぐに起き上がらないようなら、ハーデスバイト（P.205）などのダウン攻撃を決めることができる。通常技で固めつつ決めよう。


▶


STEP 5
必殺技

ジャンゴの必殺技は、地上で撃つ飛び道具2種類と、空中から回転しながら突進するナイトラウンドローリングの合計3種類。メガフレアはコントロール可能で、相手にプレッシャーを与えることができる。また、ナイトラウンドローリングはいきなり出すと、当たりやすいがダメージは小さい。使い所をよく考えて使っていこう。

メガフレア	ダメージ
必	45



◀口から飛び道具を吐く必殺技。ホーミング性能は低いが、少しだけためた後、方向キーを入れると弾を操ることができる。ダウン攻撃にもおすすめだ！

ナイトラウンドローリング	ダメージ
必 必 または 必	20



◀空中から回転しながら急降下するガード不能技。技の発生が早く、見切られにくい。ダウン攻撃にもなる。

ギガフレア	ダメージ
必→	60

▶メガフレアのパワーアップ版で、弾を2発撃つ。こっちはホーミング性能はいいが、操ることはできない。出切ってしまえば相手にプレッシャーを与えることができる。



▶


ジャンゴ使用前に知っておくべきこと



ジャンゴを使用して戦うためには、彼のいくつかの「特殊性」を常に念頭に置いておかねばならない。根本的に「ガードができない」、「インタラプトシステムと無縁」であるなど、それらは戦闘のシステムに大きく関わり、プレイヤーに他のキャラとは「まったく別の」戦術を要求しているのである。



食らう投げは2種類のみ

ジャンゴが食らう投げ技は2種類しかない。正面から投げられるとパワーボム、背後からだとジャイアントスイングに必ずなる。ダッシャーと増田の必殺技の場合もこの2つだ。ジャイアントスイングは、インタラプトのタイミングで投げ抜けをするとパワーボムに変化する。



▲正面はこの辺で投げ抜けを入力。



▼この辺で投げ抜けを入力すればパワーボムになるけど…見てからではほぼムリ。

ガードできない

ジャンゴの特殊性で一番大きいのが、ガードができないということ。そのためジャンゴには接近戦はあまりおすすめできない。ガードができないので、戦い方は反撃をさせないくらい攻めまくるか、遠距離からヒットアンドアウェイという戦い方に分かれるだろう。使いはじめは遠距離戦に徹底した方が戦いやすく、オススメだ。



◀ガードができないのでやっぱり遠距離戦？

インタラプトされない

ジャンゴは、絶対にインタラプトされることがない。そのため、いくら相手を固めても、スキの大きい技を出さない限り痛い反撃を食らう危険性は低い。これは攻めまくる接近戦スタイルの人にはかなりおいしいと言えるだろう。

インタラプトできない

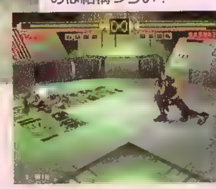
これは、ガードができないので当然といえば当然のことだろう。しかし、インタラプトがないと、戦いの流れを変えるということが意外に困難なのだ。戦いの流れを変えたい時は、ジャンゴステップで間合いを取り仕切り直そう。

回避行動&白刃取りできない!

ジャンゴはGボタン連打の回避行動と、刀に対して行う白刃取りができない。そのため、必殺技や刀を避ける手段はやはり移動スピードが速い、ジャンゴステップ(P.206)に頼ることになる。しかし、ジャンゴステップも無敵ではないので、やはり必殺技や刀を出させない戦法や、相手との間合いなどを常に意識して戦う必要があるだろう。



▲刀に対してはジャンゴステップ!



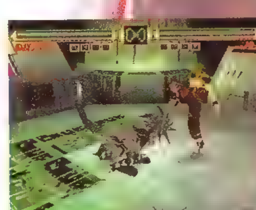
▼必殺技を避けられないのは結構つらい!

まとめ ジャンゴというキャラ

ジャンゴの特殊性は戦いにおいて不利に思えるが、姿勢が低いため上段攻撃が当たりにくいという有利な点もある。不利な点に注目するのではなく、有利な点を見つけて攻めてみよう。とにかく攻め切って相手を倒すというスタイルが得意な人におすすめのキャラだ。だが、慣れるまで時間がかかるキャラなので、じっくりやりこんでほしい。

ジャンゴマスター心得

「不利な点は気にせずに有利な点を使って攻め切るべし!!」

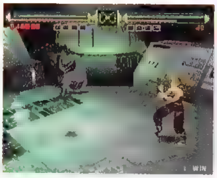


◀ガードはできないが、恐れすに攻めていこう。

FOR BEGINNER 対戦攻略



ガード、インタラプトができないのがジャンゴの一番の特徴だろう。そのため接近戦には向いていない。中、遠距離で牽制して、確実にダメージを与えていこう。牽制に向いている技は、ナナキキック（P.204）、イフリートバイト、テュポーンブラッシュ（共にP.206）等。間合いをつめてくるようなら、ジャンゴステップ（P.206）で常に一定距離を保とう。



◀この他にシヴァアタックも覚えておくべき。

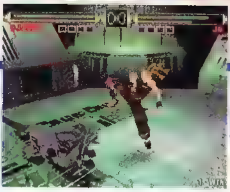
最初に覚えたい技

上段	テイルリヴァイアサン	P.204
上段	ナナキコンビネーション	P.204
中段	スレッドファング	P.206
中段	イフリートバイト	P.206
下段	テュポーンブラッシュ	[illegible]
下段	ハーデスバイト	[illegible]

基本戦法 ▶▶▶ 遠距離での戦いが基本

やはりガードがないため、中・遠距離での戦いになってしまう。だが、使い勝手のいいジャンゴステップで相手を翻弄して、攻めることができる。しかも、上段技を食らいにくいので、もし相手が上段技を出してきて、空振りした時は反撃のチャンス。見逃さないようにしよう。

テュポーンブラッシュ P.206



▲しゃがんでる時に攻撃が空振りしたら…



▲とりあえずテュポーンブラッシュで反撃。

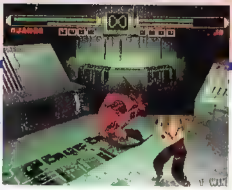
ゲージの使い所 ▶▶▶ ナイトラウンドローリングを使え！

ゲージはナイトラウンドローリングに使うのがおすすめ。ナイトラウンドローリングはダウン攻撃や奇襲等に使い勝手がいい。飛び道具であるメガフレア、ギガフレア（P.207）は避けられてしまうことがよくあるからだ。この2つは近距離でいきなり撃つなど、奇襲的な攻撃に活用するといいだろう。

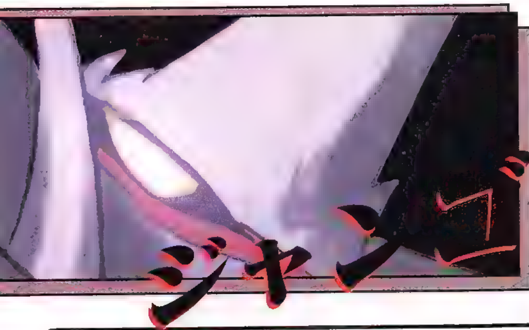
ナイトラウンドローリング P.207



▲相手と反対側にジャンプしても…



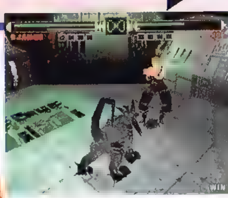
▲技は敵方向に出てくれる。向きを気にせず使おう。



STEP UP!

ステップや歩きからの攻撃を…


ジャンゴステップ P.206
◀ジャンゴステップで攻撃を避けて…。


スレッドファング P.206
◀スレッドファングで攻撃。意外に有効。

ジャンゴステップから出していく技は、スレッドファングがおすすめ。相手のコンビネーション技をジャンゴステップで避けつつ、スレッドファングでカウンターを取るという使い方がいいだろう。ただし、ガードされるとスキができてしまい、近距離戦に持ち込まれてしまうことになるので、それなりのリスクがあることを頭に入れておきたい。ジャンゴの歩きは、移動スピードが遅いので、普段から様々な状況でジャンゴステップを使うことを心がけよう。

瞬殺コンボPREVIEW

ジャンゴは空中コンボを入れる機会が少ないので、そのタイミングを逃さないようにしよう。基本は、タイタンヘッドからだ！

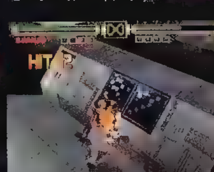
浮かせ技

タイタンヘッド（P.205）、ナナキコンビネーション、バハムートキック（P.206）の3種類。タイタンヘッド以外は追い打ちがしづらい。


◀基本はタイタンヘッド。追い打ちも簡単。

お手軽コンボ

タイタンヘッドから、上ボタンを連打すると、わりとすぐにセトコンビネーションが2発出る。これは基本なので押さえておきたい。


◀とりあえずこのパンチがいい。

強力コンボ

技が少ないので、強力なコンボといってもバハムートキック→テイルリヴァイアサンぐらい。チョコボキック（P.205）を追い打ちに使おう。


◀強力なコンボがないのでこれで我慢。

ないしょなコラム

知って得する？隠しシステム公開！

1 2Pカラーで対戦

条件 方向キーの上を押しながらキャラを決定

アーケード、VS、プラクティスなど、あらゆる場面でキャラ選択をする際、方向キーの上を押しながらキャラを決定してみよう。すると、本来は同キャラ対戦でしか見ることのできない、2Pカラーのキャラを使うことができる。雰囲気がガラッと替わる、陽子や猪場などがオススメだ。

ここで



◀操作はホントに上を押すだけ。間違いようがないってもんやね。

ほとんど別人のキャラも

2Pカラーは全員服装が替わるが、ヴィンセントだけは服装だけの違いにとどまらない。驚いたことに、彼が活躍した『ＦＦVII』でも過去としてしか語られなかった、タークス（敵組織の名称）時代のヴィンセントなのだ。



◀スーツにネクタイも相当驚くが、短髪と若々しい表情で別人度アップ。もちろん技や判定などは全部同じだ。



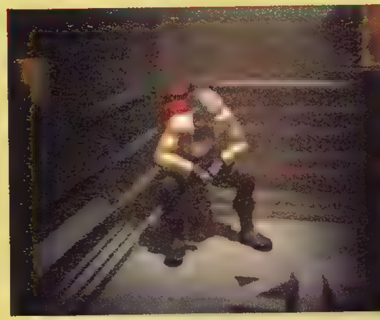
2 オープニングムービーが変わる

条件　オープニングを8回ループさせる

超美麗なオープニングムービー、繰り返し見た人も多いハズ。実はこのムービー、電源投入時から一度もコントローラを操作せずに8回見ると、エキストラムービーが流れるのだ。



◀ムービーセレクト画面でもちゃんと選択できるようになるぞ。



▲基本的なムービーの流れは同じだが、ところどころに新映像が挿入されている。このシーンもその一部。

3 1人超究武神覇斬ができる

条件　相手を段差前に立たせてコマンド入力

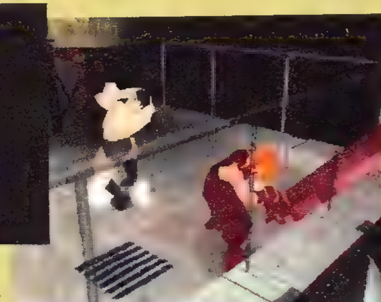
最後はお笑い技。クラウドを使って、相手を後一歩で段差に落ちる場所まで押し、超究武神覇斬(P.139)をやってみよう。すると相手が落ちてしまったにも関わらず、クラウドが1人で超究武神覇斬を出し続ける珍現象が起きるのだ。



▲立ち位置はだいたいこんな感じ。あまり端ギリギリでもよくない。



▶コマンドを入れると相手を押すので、これで相手が落ちるワケ。



▶落ちた相手がさっさと逃げれば、クラウド1人で大暴れ。通称盆踊り。

CHAPTER 5

モード別実践講座

「エアガイツ」のすべてを遊び尽くせ！



ステージ
INDEX

『EHRGEIZ』ARCADE MODE

P.216

対CPU戦の
完全クリアまでを指南



◀最後の敵、ジャンゴまでを相手別に詳細攻略。真のエンディングの見方まで細かに手ほどき。

アーケードモードのプラクティスを活用しよう

各モードの攻略に入る前に、キャラの技や操作を覚えるのに便利なプラクティスの内容について触れておこう。これは『エアガイツ』本編の1モードで、自分の求める状況別の練習が積めるようになっている。CPUの状態はかなり自由に設定できるので、ここでは、特に使える6つのCPUモードをピックアップして紹介しよう。不満な時は2Pにして自分で操作だ。

CPU

2PキャラをCPUが担当し、勝手に動き回る。お互いHPは無限なので、好きなだけ実戦練習を積めるわけだ。インタラプトや白刃取りの練習にはこれがいいだろう。

1 HIT GUARD

こちらが技を出すと、CPUは最初の一撃だけを食らい、以降の技を可能な限りガードする。つまり連続技のみ当たるので、連続技をチェックするのに便利といえる。

DEFENSIVE

CPUは基本的にガードしなくなり、こちらの攻撃に受け身を取るようになる。受け身を取る相手を攻撃するタイミングをつかみたい時は、これでじっくり練習するといい。

COUNTER

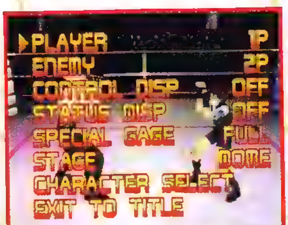
当たった攻撃がすべてカウンター扱いになる。特に浮かせ技で相手が高く浮くようになるため、空中コンボの練習に最適だ。カウンター限定の連続技探しにも使えるぞ。

~ATK

「～」の部分にはHIGH（上段）MIDDLE（中段）LOW（下段）のどれかが入り、CPUはその指定された基本攻撃を出し続ける。インタラプトの練習に最適なCPUモードだ。

JUMP

CPUは可能な限りジャンプし続けようとする。ジャンプを多用する相手を攻める練習や、相手がジャンプで逃げられない攻撃パターンを探す練習に役立つだろう。



▲プラクティスの画面でポーズを押すとこの画面。CONTROLやSTATUSも表示しておけば各種確認もスムーズだ。

QUEST MODE攻略

P.220

ダンジョンより深みを目指せ!

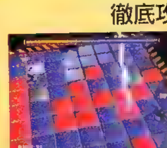


◀本格派アクションRPGモードを、半分以上の12階までレポート形式で攻略。データも掲載。

MINI GAMEの小部屋

P.232

4つのミニゲームまで徹底攻略する



◀オマケまでしっかりサポート。対戦の息抜きに、ハイスコア狙いにぜひ役立ててほしい。

EHRGEIZ

ARCADE MODE 攻略

伝説の剣を求める闘いが始まる

全キャラクターでクリアしたい、『FFVII』のキャラと闘ってみたい。そんな目標を達成するためのノウハウを、3段階でわかりやすく説明してあるのがこのコーナー。大ボスも正確完全勝利法で恐るるに足らず。エンディングへまっしぐらだ。

STEP 1 基本戦法を知り 攻めの糸口をつかめ

CPU行動パターン

アーケードモードはCPUがあまりガードをしないので、基本操作が出来るようなら勝ち進んで行くのはそれほど難しくない。しかし後半戦に入ると敵も当然強くなり、投げ技ならば3、4回に一度は抜けられ、打撃技もガードのかわりにインタラプトで防いでくるようになる。特にこのインタラプトに関しては、8人目の佐助あたりから恐ろしく多用してくるのだ。



◀後半はインタラプトの嵐。しかし希望が無いわけではない。

インタラプト不能な攻撃をメインに戦え

普通に出す立ち技が通じにくい以上、こちらはインタラプトをされない技で攻撃するしかない。間合いを調節してそれらの技を出し、ヒット後ダウンした相手が起き上がったところで、またこれを繰り返す…といった方法がとても有効だ。また投げ技も後半では抜けられやすくなるものの、インタラプトほど頻繁に抜けられてしまうわけでないので、常に狙っていきたい。



◀抜けられた場合も考慮して、投げ返しされない投げを使おう。

BOXについて

初期設定ではステージ内に配置されていないが、たまにはONの状態で遊んでみるのもまた一興。飛び道具を避ける壁にしたり、敵に投げつけて中のアイテムを手に入れたり、色々と面白い使い方ができるので戦略の幅が広がるぞ。

ZWEI 2 有効技を覚え快勝を目指せ

各キャラクターが持つCPUに有効な技を選出してみた。走り中に出せる攻撃は、ほとんどがそれに当てはまる。これらの技を有効に使って勝ち進もう。ただし攻撃は、ダウン中の敵に仕掛けてはいけない。無敵起き上がりで技をかわしてくるため、反撃される恐れがあるのだ。

[illegible]	トリプルブラックホーク	(P.47)	クラウド	エアバスター	(P.137)
	シャワーキック	(P.48)		ソルジャーレイヴ	(P.138)
[illegible]	満月	(P.56)	ティファ	ザンガン流エリアルサマー	(P.147)
	天空三連脚	(P.57)		ザンガン流浴びせ蹴り	(P.148)
ナジーム	ジャンピングニー	(P.68)	セフィロス	レイジドエア	(P.157)
	スパニッシュ・キャッスルマジック	(P.73)		グランドビート	(P.159)
[illegible]	双弧昇	(P.80)	ユフィ	ダチャオの祭	(P.165)
	落蹠	(P.81)		抜山蓋世	(P.168)
李	鉄山靠	(P.90、91)	ヴィンセント	ヘルズステアウェイ	(P.177)
	穿疾歩	(P.91)		クレセントムーン	(P.179)
JO	テイルストライク	(P.101)	[illegible]	フライテイクオフ	(P.185)
	リターンアース	(P.106)		浴びせ蹴り	(P.187)
[illegible]	ドロップキック	(P.114)	クレア	ドラゴンツイスター	(P.197)
	骨法浴びせ蹴り	(P.115)		レッグウィール	(P.200)
[illegible]	ハンティングトマホーク	(P.126)	ジャンゴ	タイタンヘッド	(P.205)
	ランディングバード	(P.129)		ブラットファング	(P.205)

DREI 3 敵の特性を捉えて勝利を不動のものに

対戦前のアドバイス・前半

操作に慣れないうちは、前半の敵でも強敵に感じるだろう。しかし、このアドバイスを参考にしてもらえれば、簡単な技だけでも十分戦っていけるハズだ。多少攻撃を喰らってもひるまず、好きな技を使っていこう。いろいろと試して、技の硬直や上手な使い方を自分の体で覚えていくのだ。

基本動作を練習しながら勝ち進め

第1戦 VS 猪場

必殺技の[illegible] (P.120) は走って逃れるのが難しい。だが[illegible]ので、簡単なスライディングなどで落ち着いて対処しよう。

第2戦 VS JO

[illegible]

第3戦 VS 三島

[illegible]

第4戦 VS 李書文

神槍[illegible]避けるのは非常に難しい[illegible]

対戦前のアドバイス・後半

いよいよ終盤が近くなり、敵の攻撃も激しくなってくる。こちらの技は徐々にインタラプトで止められるようになるため、やみくもに攻めるよりも、相手の技のスキや、連係をよく見てからの攻撃を心がけるようにしよう。上手に技を出していかないと、最後のステージへはたどり着けないぞ。

回避行動や受け身なども使いこなしてゆけ



第5戦 VS 陽子

[illegible]



[illegible]



第6戦 VS ナジーム

余裕があったらインタラプト

手数の多さは圧倒的だが、繰り出すタイミングは結構シンプルなのでインタラプトしやすい。必殺技の飛び道具は撃ち始めたら連発してくるので、[illegible]が無くなるのを待って攻めよう。



▲攻撃のリズムは[illegible]。[illegible]

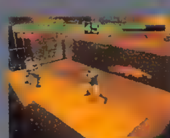
敵の連係を覚えて自分のモノにしよう



第7戦 VS 韓大韓

ミサイルを避けられたら完璧

素早い攻撃がそれほどないため、連係自体は強くない。注意すべきは[illegible]で、もし撃ち出されたら壁付近での回避、もしくはジャンプからの回避で[illegible]ようにしよう。



▲[illegible]でも油断はできない。



第8戦 VS 佐助

[illegible]

剣を絡めた連係[illegible] P.217で紹介した有効技[illegible]



[illegible]

6分40秒以内に佐助を倒すことができたか



▶時間内に見事到達。次はあの2人との対戦だ。

クラウドとティファはCPU戦の場合、佐助までを6分40秒以内に倒さないと敵キャラとして登場しない。この条件はラウンド数×3分20秒となっているので、1本先取設定なら3分20以内に倒す必要があるぞ。制限時間内であればコンティニューは何回でも可能だ。

CLEAR

OVER

身に付けた技を全てぶつけて闘え

第9戦 VS クラウド



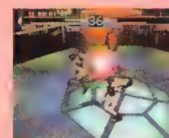
白刃取りをしやすい



第10戦 VS ティファ



インタラプトをほとんど使ってこない

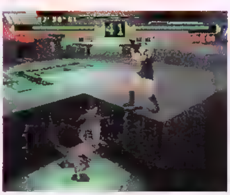


最後の敵・VSジャンゴ



地形を有効に使え

その姿勢の低さゆえに、こちらの攻撃はほとんど下段攻撃しか当たらない。闘いにくい相手だが、ステージ手前の窪地を利用して簡単に倒せるのだ。下の写真の方法を使おう。



▲まず穴の底で待ち、ジャンゴが降りてきたら自分は上に登る。



▲そして上から共通段差攻撃(P.39)。あとは繰り返しで終了だ。

流れるスタッフロール&ラストバトル

VS ジャンゴ第2形態

変貌したジャンゴとの最後の闘い。約50秒という時間制限の中、見事倒して伝説の剣を手に入れろ。

ポイント① 箱の破壊

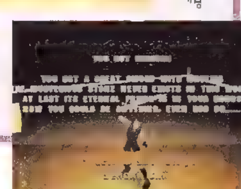
ここでのジャンゴは普通に闘っても勝てない。まずはステージ奥にある箱を二つともぶつけて、中に入っている剣を手に入れるのだ。体力ゲージは画面に出ていないが、攻撃を受けるとしっかり減っているぞ。



◀台座の上の透明な箱。これをぶつけるのだ。

ポイント② 剣を投げつけろ!

2本の剣が出てきたらあとは拾って投げるだけ。的を外さないように投げつけよう。ばらまかれたアイテムを全て回収するとついにエアガイツの登場となり、それを手にすると物語はエンディングを迎えるのだ。



QUEST MODE 攻略

アーケードモードとはまるで違った楽しみを与えてくれるクエストモード。このゲームモード攻略の助けに、考古学の増田教授のリポートを収録。これさえ読めば、ゴッドレス・ザ・ダンジョンをめぐるアクションRPGの端緒がつかめるだろう。



地中深くに眠る真実を求めて

クレア・アンドリュース

増田の助手をつとめていて、ともにゴッドレス・ザ・ダンジョンに挑む。打撃[illegible]そつなくこなす女子大生。

増田光司

体を張ったフィールドワークが信条の考古学者。腕力が強く、大きな武器も平気で振り回すパワーファイターだ。

困難なクエストに挑むのはこの2人

クエストモードの主人公は増田とクレアの2人。ノーマルモードでは2人交代で、ハードモードではどちらか1人を選んでプレイする。2人は初期パラメータのほか、装備できる武器が異なる。



Prof.増田のダンジョン学リポート

〔このリポートはゴッドレス・ザ・ダンジョンを調査中の増田教授が後進のために記したものである〕

I ダンジョン学序説 ―潜る前に―

まずはダンジョンに潜る前の基礎知識から記すものとする。これらは必要最低限の知識。可及的速やかに内容を暗記するべきだろう。ダンジョン学の知識は、すべて自分の生死に関わってくることを忘れぬよう。

i 情報を制する者が生き残る

自分の周りに現れる情報を正確に把握せよ。自分の体力、装備品の状態、潜っているフロアの地形、これらに注意を払うだけで生存率は飛躍的にアップする。



装備品の警告
耐久度がなくなった武具は壊れる。その前に修理を。

マップ
赤い点が自分の位置。桃色が上りで黄色が下り階段だ。

現在いるフロア

HP
緑のバーは自分の体力。右端まであるとMAXだ。

満腹度
空腹になると、体力を消耗する。食料補給は欠かすな。

ポシェットの中身
ポシェットの4つのアイテムのみ、戦闘中に使用可能。

装備している魔法
左が通常魔法、右が超魔法に装備したマテリアだぞ。

魔法石の数
魔法は魔法石を消費して放つ。1回使用で1個減る。

ii 出発の村について

次元ジャンクションと呼ばれる、次元と次元を結ぶ村。ダンジョン探索のために、この村の人々の力を借りるとしよう。金銭取り引きは、すべて銀行の残高で行えるぞ。

村マップ



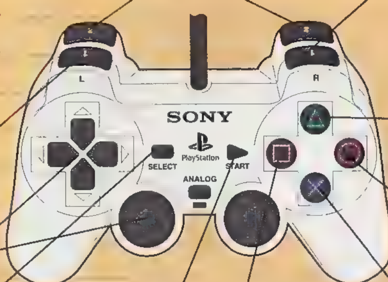
1. ダンジョン入り口1…ダンジョン1階へ
2. ダンジョン入り口2…ダンジョン7階へ
3. 魔法屋……………………魔法石を売買している
4. レストラン……………レシピブックを拾ったらここへ届けよう。いろいろなヒントが聞ける
5. かじ屋……………………装備品の修理の他に、守護神の合成(P.226)をしてくれる。酒が必要だ。
6. よろず屋…………………武器・防具など冒険に必要な物を買える店。売ることもできる
7. 農家………………………八百屋を営み、食べ物を売買している
8. ダンジョン入り口3…ダンジョン13階へ
9. ホテル……………………フロントが同時に銀行も兼ねている。パートナーが待っているのはここ

II ダンジョンの戦闘学

私の経験上、遺跡、洞窟などあらゆるダンジョンには、モンスターが巣食っていることが多い。だからダンジョン探索と戦闘学は、切っても切れない関係にあるのだ。ここでは戦闘術について記すものとする。

1 体術、移動のすべて ―基本操作―

まずは基本的な身のこなしから。移動は、ANALOGボタンを押すことで、左スティックにも対応する。ボタンの役割が格闘時（アーケードモード）と異なることがあるので注意が必要。



L2 R2ボタン
ポシェット（→P.221）のカーソル移動

R1ボタン
盾や武器を構えて身を守る。ただし、背後からの攻撃には無効

L1ボタン
ジャンプ

△ボタン
ポシェット（P.221）アイテムを使う

方向キー&左スティック
キャラクターの移動

○ボタン
通常魔法を使う

SELECTボタン
ゲームを一時停止（STARTボタンで解除）

STARTボタン
ステータス画面（P.224）を呼び出す。戦闘中は不可

□ボタン
装備している武器（なければ素手）で敵を攻撃。方向キーと同時入力で攻撃が変化

×ボタン
地面に落ちているアイテムを拾う

組み合わせ操作

連続攻撃

□ボタンを最高3回連続入力（武器装備時のみ）



間断なく攻撃

▲武器による攻撃は最大3回の連続攻撃になるのだ。方向キーと同時に入力することで連係が変化する武器もある。

ホールド連続攻撃

□ボタンを押しながら方向キーを入れ続ける



執拗に攻撃

▲方向キーを入力した方に進みながら攻撃をする。どちらかのボタンを離さない限り、ずっと攻撃をし続けるのだ。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中に□ボタンを押す



強力な攻撃に

▲ジャンプしてから武器を振り下ろすことによって、大きな力を生む。ジャンプ中、無防備になるのが欠点だ。

ii 必殺攻撃について ー特殊操作ー

組み合わせ操作の攻撃より、さらに強力なのが必殺攻撃だ。しかし、溜め攻撃や超魔法は、発動までに隙があり、ガードアタックも満腹度が減るので多用はできない。ここ一番で使え！

溜め攻撃

ボタンを押して
ポーズが変わったら離す



▲攻撃は装備している武器によって変わる。振り回すタイプが多いようだ。

超魔法

ボタンを押して
ポーズが変わったら離す



▲通常魔法で使う時よりも、威力、効果範囲に優れる。魔法石を3つ消費。

ガードアタック

ボタンを押しながら
ボタンを押す



▲周りのモンスターを跳ね飛ばす。囲みから脱出する最終手段にしよう。

iii 武器のバリエーション

ダンジョンで、拾った武器を使うことが多い我々には、どんな武器でも使いこなすセンスと能力が要求される。ダンジョンに登場する武器ごとの戦闘スタイルと、その特徴について解説しよう。

1 ダガー型

攻撃範囲 C



扱いやすい小剣

攻撃と防御のバランスがいい武器だ。というのは扱いやすく、攻守の切り換えが早いということに起因する。必殺技は、回転しながら切る攻撃。これは、攻撃範囲が狭く、攻撃時間も短いので余り有効ではない。

2 ソード型

攻撃範囲 B



スタンダードな武器

片手持ちと両手持ちの2種類がある。両手持ちの剣はクレアには使いこなせないだろう。一方でクレアにしか使えない剣もあるようだ。必殺技は回転切りになるものが多いが、一部、連続攻撃になる剣も存在する。

武器のクリティカル属性

「ユーズド」や「エース」などの言葉がついた武器がある。これらはクリティカル確率などが違うようだ。

属性名	クリティカル率	クリティカルダメージ	出現率
（なし）	3%	×3	30%
ユーズド	10%	×1.5	30%
○○エース	5%	×4	15%
○キング	5%	×5	15%
○○パーフェクト	20%	×2	5%
○○インパクト	5%	×10	5%

3 ロッド型

攻撃範囲 B



クレア専用の武器

私はロッド型の武器だけは、まったく扱えない。超魔法の溜め時間が短くなり、さらに魔法石の消費も2つですむようになるらしい。クレアは器用に使いこなしているが、私にはどうにも馴染めないのだ。

4 グローブ型

攻撃範囲 C

2人ともOK

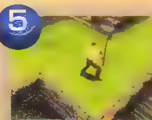


格闘家の血が騒ぐ

武術の心得がある冒険者にはうってつけの装備。その力が最大に発揮できるだろう。連続攻撃1は拳、連続攻撃2は脚の攻撃になる。必殺技は、正拳突きの連打。溜めに必要な時間が短いのが最大の長所だ。

5 スピア アックス型

攻撃範囲 A



力で敵をねじ伏せる

柄が長いのでリーチが長い。しかし攻撃した後、体勢を立て直すまでにスキが生じるという欠点を持つ。しかし、それを補って余りあるほど必殺技が強力だ。攻撃持続時間が長い回転攻撃で、敵を切り伏せるぞ。

資料 ダンジョンで入手可能な武器防具

現時点で、私がゴッドレス・ザ・ダンジョンで発見したことのある装備品のデータを整理してみた。ダンジョンのさらに奥深くには、まだ見ぬ武器、防具が眠っていることだろう。資料の作成は引き続き行う。

武 器

ロッド型 武器

武器名	価格	攻撃力	耐久力
ミスリルロッド （クレア）（両）	200	38	9
スモールロッド （クレア）（両）	14	3	9
アイアンロッド （クレア）（両）	100	18	9
ガードロッド （クレア）（両）	150	4	9
ヒールロッド （クレア）（両）	290	13	9
ガラスの杖 （クレア）（両）	220	81	1
ワイザーロッド （クレア）（両）	160	28	9
ウィザードロッド（クレア）（両）	850	62	9
ブロンズロッド （クレア）（両）	20	8	9
フルメタルロッド（クレア）（両）	420	22	13
ストライクロッド（クレア）（両）	680	41	9
賢者の杖 （クレア）（両）	800	49	9
シルバーロッド （クレア）（両）	260	47	9
スワローテイル （クレア）（両）	600	33	9

グローブ型 武器

武器名	価格	攻撃力	耐久力
カイザーナックル （両）	150	12	4
レザーナックル （両）	14	6	4
メタルナックル （両）	160	30	4
モータードライブ （両）	580	36	4
プロフェッサー （両）	780	55	4
てぶくろ （両）	20	9	2
ブロンズナックル （両）	20	10	4
ミスリルナックル （両）	200	40	4
グランドグラブ （両）	200	16	4
マスターフィスト （両）	580	43	4
アイアンフィスト （両）	640	52	4
アイアンナックル （両）	100	20	4
シルバーナックル （両）	260	50	4
オーバーソウル （両）	390	24	4
タイガーファング （両）	850	65	4
ガラスのコブシ （両）	400	79	1

※武器名の後ろの（クレア）、（増田）はそれぞれのキャラの専用武器、（両）は両手装備の武器であることを表します。

ダガー型 武器

武器名	価格	攻撃力	耐久力
ダガー	10	1	7
ハンティングナイフ	20	5	7
キドニーダガー	80	8	7
ロンデルダガー	100	9	7
アンテニーダガー	120	13	7
フルーツナイフ	50	3	6
サバイバルナイフ	180	12	7
アーミーナイフ	200	14	7
アンドリュースナイフ （クレア）	550	29	7
アサシンダガー	620	39	7
ガラスのダガー	220	70	1
盗賊のナイフ	370	19	7

ソード型 武器

武器名	価格	攻撃力	耐久力
ショートソード	14	4	8
ブロンズソード	20	11	8
バタフライエッジ	250	18	8
ミスリルソード	200	41	8
アイアンソード	100	21	8
サーベル	150	10	8
グレートソード	400	27	8
ガラスの剣	40	76	1
エンハンスソード	480	29	8
ロングソード	160	31	8
ルーンブレイド	650	45	8
シルバーソード	260	51	8
ハードブレイカー	350	25	8
スピードソード	680	48	8
ブロードソード	230	16	8
レプリカソード	30	7	2
人生勉強 （クレア）	600	42	8
バスターソード （増田）（両）	750	57	10
ツゥーハンドソード （増田）（両）	14	16	10
ツヴァイハンダー （増田）（両）	20	36	10
クレイモア （増田）（両）	550	30	10
村雨 （増田）（両）	400	26	8
虎鉄 （増田）（両）	550	40	8
菊一文字 （増田）（両）	700	50	8

スピア・アックス型 武器

武器名	価格	攻撃力	耐久力
バトルアックス	160	34	12
ハンドアックス	14	9	12
ブロードアックス	200	17	12
ポールアックス	650	46	12
まき割の斧	570	47	12
なくした斧	10	3	4
グレートアックス （増田 両）	350	28	12
ブロンズアックス （増田 両）	20	15	12
ミスリルアックス （増田 両）	200	44	12
ホースマンズハンマー （増田 両）	760	56	12
アイアンアックス （増田 両）	100	24	12
シルバーアックス （増田 両）	260	54	12
ウォーハンマー （増田 両）	450	37	12
つるはし （増田 両）	700	59	8
コンストラクション （増田 両）	930	70	20

武器名	価格	攻撃力	耐久力
スピア	14	7	10
ロングスピア	160	32	10
ランス	150	10	10
ジャベリン	500	35	10
ドラグーンランス	750	54	10
クォータースタッフ	70	2	10
フォーク	250	20	10
ブロンズスピア （増田 両）	20	12	10
ミスリルスピア （増田 両）	200	42	10
グレイブ （増田 両）	200	15	10
スラッシュパイク （増田 両）	590	44	10
ガラスの槍 （増田 両）	650	83	1
アイアンスピア （増田 両）	100	22	10
シルバースピア （増田 両）	260	52	10
ハルベルト （増田 両）	480	23	10
トライデント （増田 両）	640	46	10

防具

防具は、装着個所によって、兜、鎧、盾に分類される。両手武器装備時に、盾は持てない。

兜

武器名	価格	防御力	耐久力
レザーヘルム	16	1	6
アーメット	120	9	9
サークレット	490	12	10
クロスヘルム	200	19	11
賢者の兜	840	13	9
ブロンズヘルム	30	4	7
ヘルメット	20	3	7
スピードヘルム	200	6	14
ハラペコヘルム	400	10	11
アイアンヘルム	80	7	8
シルバーヘルム	240	13	11
マンプクヘルム	400	10	11
ミスリルヘルム	160	8	10
ケトルハット	600	14	12
マジックヘルム	280	5	8

鎧

武器名	価格	防御力	耐久力
レザーアーマー	20	3	7
ハードレザー	100	4	8
リングメイル	790	24	13
賢者の鎧	650	18	14
ブロンズアーマー	40	8	8
スケールアーマー	140	16	10
フルプレート	500	14	11
ハラペコアーマー	800	29	15
マンプクアーマー	800	29	15
アイアンアーマー	100	12	9
ブリガンダイン	300	10	9
チェインメイル	1000	27	14
ミスリルアーマー	200	20	10
シルバーアーマー	240	23	12
ヘヴィアーマー	600	19	12
ガラスの鎧	390	49	1

盾

武器名	価格	防御力	耐久力
レザーシールド	16	1	10
バックラー	50	2	7
ラウンドシールド	120	8	9
カイトシールド	300	7	10
ガラスの盾	200	30	1
スモールシールド	80	3	8
シルバーシールド	240	12	11
クロスシールド	450	9	11
おもちゃの盾	10	0	2
賢者の盾	320	9	11
ブロンズシールド	30	4	7
ハラペコシールド	500	15	13
マンプクシールド	500	15	13
アイアンシールド	80	6	8
ヒーターシールド	180	5	9
ミスリルシールド	160	10	10
スクウェアシールド	680	16	13
タワーシールド	550	12	12
マジックシールド	550	10	15

III ダンジョンの神学

神無き迷宮という意の名を持ちながら、ゴッドレス・ザ・ダンジョンには神が存在する。守護神が存在するのに、なぜゴッドレスか？　この疑問に対する考察を交えつつ、神がもたらす影響について記すものとする。

i 武具に宿りし13守護神

ゴッドレス・ザ・ダンジョンには13の守護神がいる。彼らが守護をするのは武具。冒険者たちの装備品だ。守護神が宿る武具を装備すると装備者のパラメータが上がる。結局、守護神の力は人にも及ぶのだが、それはあくまでも間接的なもの。やはり人にとっての神は存在しないのだ。

能力値＼守護神	ガイア	ゼウス	ポセイドン	ハーデス	アレス	アテナ	アポロン	アルテミス	ヘルメス	バッカス	サタン	ルシフェル	マモン
最大体力	-1%	+1%								+1%	-1%	-1%	+2%
攻撃力	+1		+1		+1	+1					+2	-1	-1
防御力	+1	+1			+1		+1				+2	-1	-1
魔法攻撃力	+1			+1		+1		+1			-1	+2	-1
魔法防御力	+1						+1	+1			-1	+2	-1
器用さ	+1		+1						+1	+1	-1	-1	-1
すばやさ	+1			+1					+1		-1	-1	-1
腹持ち度													+2

ii 一子相伝の合成術

次元ジャンクションの村（P.221）にはかじ屋がある。このかじ屋で、なんと2つの武具の守護神を1つにまとめることができる。



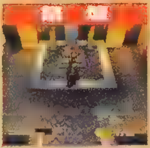
◀合成後に完成する武具のパラメータが確認できる。



◀代金は酒。非常に貴重なものだから価値があるのだ。

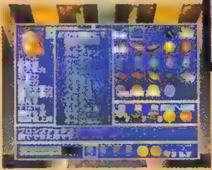
iii 神なきダンジョンの祭壇

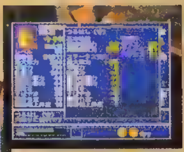
そそり立つ石碑は神の祭壇。アイテムを捧げる場所だ。祭壇にどの神がいるのかを知る術はないが、神の名を当てると武具に宿る神の力が強まる。外れてもモンスター出現率が低下する。



▲捧げるには、祭壇前でアイテムを選ぶ。

▼アイテム選択後。今度は捧げる神を選ぼう。





▲守護神の力は「神の名×数字」で表される。

IV ダンジョンの栄養学

たとえダンジョンの中といえど、人は生きるために食べなければならない。そして、その食事が偏っていれば、その人の能力も偏ってしまうものだ。摂取する栄養とパラメータの相関についてまとめておこう。

i 探索中の自己管理

右がステータス画面だ。右の列のパラメータがその人固有の値で、左の列が守護神や装備品による修正値である。ここでSELECTボタンを押して、「セーブする」を選ぶと、レベル(2人のうち高いほう)×10ギルでセーブできる。



① 現在のレベルと経験値

② 体力の最大値。体力が最大の状態で、体力が回復するポーションを使うと、最大値アップ

③ それぞれ、打撃と魔法の攻撃力と防御力

④ 装備耐久度の減りにくさ。高いと長持ちする

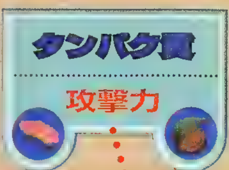
⑤ 敵の攻撃を受けた後、硬直する時間の長さ

⑥ お腹の減りにくさ。レベルアップで上昇しない

⑦ モンスターを倒したときの経験値の量に影響する。レベルアップでは、数値が上がらない

ii 自己鍛練と5大栄養要素

ここに5大栄養素が、直接どの能力値に影響するかをまとめた。栄養が偏りすぎると、レベルアップ時に上昇しない能力が出てくるぞ。



増田的理想のこん立て

肉＋塩　私は腕力自慢なので、その長所をさらに伸ばすように、肉と塩をたくさん食べる。

クレア的理想のこん立て

野菜＋魚　魔法関係のパラメータが上がる野菜を食べ、さらに防御力を上げればクレアは万全だ。





※栄養バランスは、ステータス画面でSELECTボタンを押し、「体調を見る」で確認できる。

V ダンジョンの地学

いよいよ、危険と希望、苦難と発見に満ちたダンジョンに潜入だ。ゴッドレス・ザ・ダンジョンの特徴、構造、そして潜入の際の注意点についてまとめた。ここに、ゴッドレス・ザ・ダンジョンの概要を記す。

i ゴッドレス・ザ・ダンジョンの特性

このダンジョンは、潜る者によってその姿を変える。だからここに私のマップを添付しても無意味だ。しかし、一度探索を始めれば、その探索中は、外に出ても、保存をしてもマップは変わらない。



▲出現するモンスターの種類はフロアごとに決まっている。しかし配置はランダムだ。



クレア's ノーツ

1 出発に際して

・予備の武器（[illegible]）
・食べ物（[illegible]）
・クスリ（[illegible]）
・爆弾（[illegible]）
[illegible]かじ屋[illegible]



▲武器は探索の途中で傷んでしまうので、予備の分が必須です。

ii ダンジョンに登場する特別な部屋

ゴッドレス・ザ・ダンジョンは無数の部屋とそれを結ぶ通路からなっている。部屋にはモンスターがいることがほとんどだが、中にはモンスターのいない特別な部屋もあった。まだ種類がありそうだ。

下り階段



◀1つ下のフロアの上り階段の部屋に通じている。

妖精の部屋



◀妖精が体を癒してくれる妖精がいる間、有効。

地上への出入り口



◀村に続く通路。1階、7階、13階にある。

上り階段



◀必ず4つの出入り口がある。奥が1つ上の階だ。

祭壇



◀守護神（P.226）が宿る部屋。何か供物を。

アイテム置き場



◀何かしらのアイテムが置かれている部屋だ。

iii ダンジョン探索の流れ ―ノーマルモード―

以下は、現在調査中のゴッドレス・ザ・ダンジョンの構造である。ダンジョンの造りは3フロアごとに変化し、その境界にはボス的モンスターが登場する。要注意モンスター、特別な部屋と併せて記録した。

1F



◀村一番の高所にある穴は、ここに通じている。探索の始まり。

ミミック BOSS



▲暖炉、テーブルがある部屋に踏み込むと、突然宝箱が襲いかかってきた。不意をつかれたが、連続攻撃だけで十分勝てる相手だ。

2F

アクティバイト MONSTER



◀素早い攻撃がかなり厄介。ジャンプ攻撃で一刀両断せよ。

マーマン MONSTER



◀初めて出会った魔法を使うモンスター。魔法は防御できない。

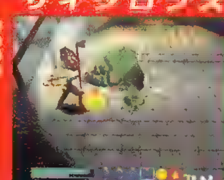
3F

ホーンヘッド MONSTER



◀打撃が効かないモンスター。逆にスライム系は魔法が無効。

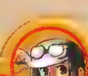
サイクロプス BOSS



▲[illegible]したところ、[illegible]で反撃された。しばらく[illegible]したところ、「[illegible]してガード」を繰り返すとよいようだ。

4F

クレア'sノーツ



2 シャッターのワナ



▶ワナにかかったら、急いでモンスターを全滅させましょう。もたもたしてると危険です。

5F

キメラヘッド MONSTER



◀こいつにも直接攻撃が効かなかった。サンダーが効果的だ。

P.232へつづく

つづき

6F

ゴースト

MONSTER



◀物理攻撃が効かなくもないが、魔法攻撃のほうがより有効。

ナーガラージャ

BOSS



▲[illegible]倒すことに成功した。

7F

ダンジョン入り口2（→P221）



◀入り口1の反対側にある入り口。かつては鉱山だったようだ。

8F

9F

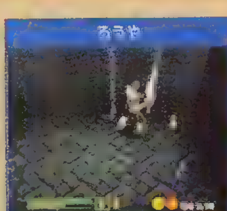
ワイバーン

BOSS



▲[illegible]持久戦に持ち込め。

10F



◀中央の通路といくつかの小部屋からなる。草の下に福あり。

次ページへつづく



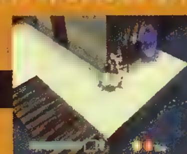
クレア's ノーツ

3 [illegible]

i)ドラゴンウィング

ダンジョンから一瞬で村に帰れるドラゴンウィングは、[illegible]

ダンジョンから村へ直通

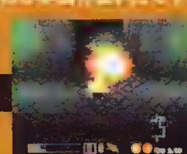


◀ダンジョンに戻ることもできます。

ii)爆弾

[illegible]壁を壊して隠し部屋を発見する[illegible]

隠された部屋への鍵

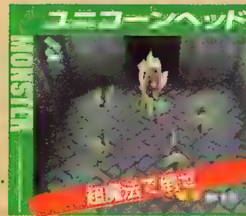


◀マップに不自然な点がないかチェック。

11F



◀2つに分身したら攻撃の合図。一旦逃げてからの反撃が有効だ。

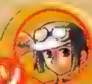


◀1個所におびき寄せてから反対側に走り、超魔法を唱えよう。



◀クスリが手に入るありがたい部屋。ワナは作動しないらしい。

12F



クレアｓノーツ

4 探索者交代

ダンジョンは先生と私が交互に潜るんですよね。2人のレベルに差があると後で困るかもしれませんよ。



▶先生が力尽きたら、私が救出に行きます。そのときのために[illegible]てください。



▲素晴らしい！　ここでＴ－ＲＥＸに出会えるとは。しかし彼にこの気持ちは伝わらない。正面に立たずに、背中から攻撃を加えよう

13F



◀村の井戸もダンジョンに通じている。下りたところは13階だ。

さらなる深みを目指して

13階とそれより深い階層については、現在調査の真っ最中である。モンスターはますます強くなるが、その分[illegible]なので、調査は順調だ。一説によると、このダンジョンは[illegible]まであるらしい。



◀これしきのモンスターに押え込まれるような私の好奇心ではないのだ。

ダンジョン学はまだまだ未完。己の手で修了せよ。



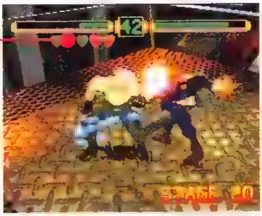
エアガイツ番外編

対戦の合間のコーヒーブレイク

MINI GAME の小部屋

INFINITY BATTLE

素早く倒してライフをためよう



ハート
この器が無くては、タイムボーナスのライフを溜める事が出来ない。パーフェクト勝利をすることで、最大8個まで手に入る。

次々と現れるＣＰＵを相手にしながら、高得点や何人倒せるかに挑戦するのが目的だ。闘いで失った体力は残りタイムに応じて増えるが、ステージを重ねるにつれてその回復量自体が少なくなっていくため、まだ敵が弱い序盤でいかにライフを溜めるかが勝ち続けるためのポイントになってくる。

登場順は一定で、猪場から始まりジャンゴまで倒すと、また猪場へ戻るシステムになっている。

CPUの出現パターン

猪場 → JO → 三島 → 李 → 陽子 → ナジーム → ハン → 佐助 → クラウド → ティファ → ジャンゴ →（猪場へ）

インタラプトされない技を使おう

敵は無限に登場し、先へ進むにつれて際限無く強くなっていく。その攻撃は激しさを増し、果てはこちらの技は全てインタラプトしてくる始末だ。そこで最後の手段、アーケードモード以上に、インタラプトできない技（浴びせ蹴りなどの飛び上がる技）で攻める方法を徹底的に行おう。これだけでも勝ち進む確率は上がるハズだ。また、体力がリードしているならば苦手な相手からは逃げ回ってタイムオーバーを狙うのも一つの選択だ。



◀果てしなき闘いの果て、99人抜き達成。神の息吹を感じる。

BATTLE RUNNER

ライバルに赤い星を渡すな

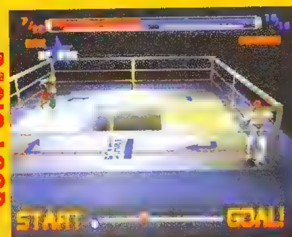
闘いの舞台をサーキットに移し、ライバルを蹴散らしてゴールを目指すレース。道中のアイテムを奪い、その効果を最大限に利用して、いかに相手の足を引っ張れるかが勝負の分かれ目だ。

- ★ スタートとゴールが入れ変わる。
- ☆ 相手と自分の体力が入れ変わる。
- ★ 必殺技ゲージが少しだけ回復する。

★の効果

コース上にランダムで現れる。入手することで左記の効果が発現する。

BASIC LOOP



◀これといって特徴の無い、極めて普通のステージ。

CLIMB LOOP



◀段差が多く、高い位置からの攻撃を狙いやすいステージ。

MEBIUS LOOP



◀8の字型の立体交差ステージで、距離は最も長い。

ゴールが近づく二つのアドバイス

星を奪え!

『相手はゴール寸前、自分は何周も遅れている』なんて状況を一瞬でひっくり返す赤い星。先行している者は奪われないように、遅れている者は何がなんでも手に入れるように。体力チェンジの青にも注目！

気絶させろ!

ライバルの一歩先を行くには、気絶させるのがイチバン。しかし相手の体力が少ない時は自分の移動速度がアップするというメリットがあるため、気絶寸前で攻撃を止めておくという選択もありだ。

リングアウトに注意

コース内の壁や段差の部分で、共通技のサマー(P.38)を使うときは十分注意しよう。自分の移動速度が増していた場合、場所によっては勢い余ってステージの外に飛び出してしまう事があるのだ。



BATTLE BEACH

浜辺の三冠王を目指せ！

砂浜に用意された三つのコースを走り、総合得点を競う大会だ。フライングが3回に及ぶとスタートで出遅れ、タイムロスにつながるので要注意。右に記した「心･技･体」を胸に、自己ベストを目指せ。

心 集中力だ！　極限まで心を研ぎ澄まし、最高のスタートダッシュを決めろ！

技 タイミングが重要！　ハタ取りもハードルのジャンプもリズミカルにクリアだ！

体 最後はやっぱりスタミナがものをいう！　超連打で疾風のごとく駆け抜けろ！



◀熱砂の海の激走に刮目するのだ。

1 バトルダッシュ 1ST COURSE



▲「GO！」の声より若干早めにスタートしても大丈夫なのがミソ。

2 バトルフラッグ 2ND COURSE



▲スベリ込みは可能な限り赤ラインから遠い場所で踏み切ろう。

3 バトルハードル 3RD COURSE



▲先頭に差をつけられて、ジャンプのタイミングを見失うな。

ハタだけはゆずれない

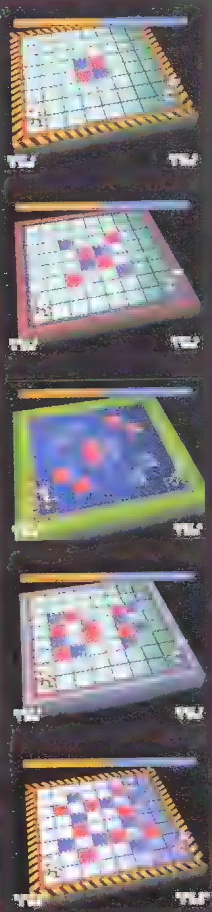
第2コースはタイムの得点の他、旗を手にした方に1000点が与えられる。この差は結構大きく、もし短距離走とハードルで負けても、相手とタイム差がほとんど無い場合は、旗の得点で総合的に勝利する場合もあるのだ。スライディングのタイミングは、赤い線より約2歩手前が目安。旗取りはバトルビーチの要なので、練習を重ねてベストの踏切位置を体得しよう。



◀太陽の下、うつむく君は見たくない。勝って青空に手をかざそう。

BATTLE PANEL

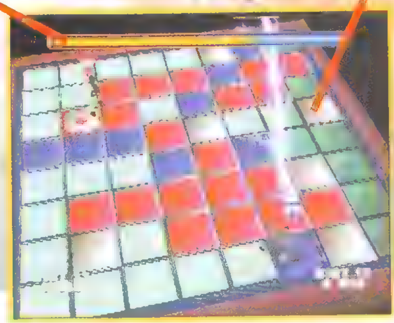
カドのパネルは死守するべし



相手より素早く立ち回り、多くのパネルを手にするのが目的のゲーム。四方の角を奪う事がパネル大量獲得への第一歩だ。角のパネルを奪われないためには、四隅の周囲3つのパネルを自分の色にしないのがポイント。それでもダメなら、相手をタックルで飛ばしてしまえ！

獲得パネルゲージ
自分と相手が獲得したパネルの量について、多い方はどちらなのかが一目で分かるようになっている。

グレーパネル
中立のスペースにランダムで出現する。挟み込んで自分のパネルに変え、展開を有利にするのだ。

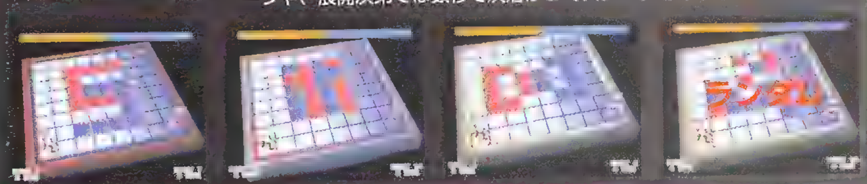


グレーパネルが勝利の鍵を握る

グレーパネル無くして勝利はありえないが、その出現に上手く対応するのは難しい。ある程度は先読みで行動することも必要だ。見事に予想が当たったなら、そのチャンスを絶対にものにしよう。

対人戦ステージ

ＣＰＵ戦はランダムステージのみだが、対人戦では全9ステージから選択する事が可能で、中には1P側が有利、2P側が有利といったステージや、展開次第では数秒で決着がつくステージもあるのだ。



巻末付録

全技コマンド早見表



コマンド表の見方

入力コマンド

これまでコマンドは全てアイコン表記だったが、早見表内ではスペースの都合上下の「入力コマンドの表記について」に準拠している。

必 上 空中回し蹴り（佐助・ユフィのみ刀攻撃。ガード不能）	P.20
必 着地際 上 着地蹴り	P.20

技名

対応ページ

入力コマンド欄の表記について

上必 …同時押し	上 …ジャスト入力
上→ …押し続ける	フリー …方向キー入力

ジャンプ中… 必 または → → または を入力

歩き中… Gボタンを押しながら移動中

走り中… 方向キーを入力中

ステップ… ★ Gボタンを押しながら方向キーも一瞬入力

しゃがみ… Gボタンを押しながら

立ち上がり… ★ Gボタンを押して離す

前転中… Gボタンを押しながら方向キー2回入力

全キャラ共通コマンド

ジャンプ中

コマンド	技名	ページ
(め) (上)	空中回し蹴り（佐助・ユフィのみ刀攻撃。ガード不能）	P.20
(め)着地際 (上)	着地蹴り	P.20

ダウン後

コマンド	技名	ページ
ダウン時 (上)	後ろ回し蹴り	P.22
ダウン時敵方向に足があるとき (上)(下)	回転キック	P.22
ダウン時敵方向に頭があるとき (上)(下)	ヘッドスプリングキック	P.22
ダウン時 (下)	下段回し蹴り	P.22
ダウン時 (め)	跳ね起き	P.22

正面掴み技（李以外）

コマンド	技名	ページ
正面から (上)(下) (上) (上) (上)	掴みトリプルパンチ	P.13
正面から (上)(下) (上) (上) (下)	掴み連続パンチ→キック	P.13
正面から (上)(下) (下) (下) (上)	掴み連続キック→パンチ	P.13
正面から (上)(下) (下) (下) (下)	掴みトリプルキック	P.13

左方向掴み技（李・ユフィ・佐助以外）

コマンド	技名	ページ
左面から (上)(下) (上)	首斬りチョップ	P.13
左面から (上)(下) (下)	掴み足払い	P.13

右方向掴み技（李・クレア以外）

コマンド	技名	ページ
右面から (上)(下) (上)	頭割り	P.13
右面から (上)(下) (下)	掴み足払い	P.13

後ろ方向掴み技（李・陽子・佐助以外）

コマンド	技名	ページ
背面から (上)(下) (上)	背折り蹴り	P.13
背面から (上)(下) (下)	掴み足払い	P.13

転がり攻撃

コマンド	技名	ページ
前転中に (上)	転がり中段蹴り	P.11
前転中に (下)	転がり下段蹴り	P.11

壁を使った攻撃

コマンド	技名	ページ
壁に走りながら (上)（JO以外）	壁蹴り体当り	P.38
壁に走りながら (上)（JOのみ）	壁バック転	備考
壁に走りながら (上)(下)	壁サマーソルト	P.38
壁に走りながら (下)	壁蹴りスライディング	P.38

段差攻撃

コマンド	技名	ページ
相手より高い位置で (上)(下)	共通段差攻撃	P.39

タックル

コマンド	技名	ページ
走り中に (上)(下)	タックル	P.14
タックル後 (上) (上) (上)	トリプル顔面パンチ	P.14
タックル後 (上) (上) (下)	連続顔面パンチ→脇パンチ	P.14
タックル後 (下) (下) (上)	連続脇パンチ→顔面パンチ	P.14
タックル後 (下) (下) (下)	トリプル脇パンチ	P.14

タックル後の投げ

コマンド	技名	ページ
タックル後なにもしない	巴投げ	P.14
タックル後 (上)→ か (下)→ か (上)(下)→	横投げ	P.14

対ジャンゴ投げ

コマンド	技名	ページ
ジャンゴの正面から (上)(下)	パワーボム	P.208
ジャンゴの背面から (上)(下)	テイルジャイアントスイング	P.208

備考
「壁に走りながら上」コマンドは、JOのみ壁を使ったバック転となります。これは純粋な移動技であり、攻撃力はありません。

三島

STEP1 基本技

コマンド	技名	ページ
上	アーミージャブ	P.44
上 上 上	ワンツーキック	P.44
[illegible]	ファイナルインパクト	P.45
上 上 下 上	UDアップコンビネーション	P.44
[illegible]	マッハパンチ	P.44
上必 上	ダブルアッパー	P.45
上下	ライジングアッパー	P.46
上下必	オーガクラッシュ	P.47
下	ローキック	P.46
下必	ヘルスピン	P.46
下必 上	ブレイクナックル	P.46
下必 上	ヘルスピンエルボー	P.46
下必 下	ホーミングスライディング	P.46
下必 上 下	ブーメランフック・レフト	P.46
下必 下 上	ブーメランフック・ライト	P.46
下必 上下	ストマッククラッシュ	P.46
↰ 上	フランキングアッパー・レフト	P.45
⤴ 上	フランキングアッパー・ライト	P.45

STEP2 移動技

コマンド	技名	ページ
歩き中に 上 上	ハンマーソード	P.47
走り中に 上 上 上	トリプルブラックホーク	P.47
走り中に 上下	ショルダータックル	P.47
走り中に 下	スライディングキック	P.47
走り中に 上	エアレイドキック	P.47
走り中に 上	ターンバックキック	P.47

STEP3 [illegible]を使う技

コマンド	技名	ページ
上	ヒールソード	P.48
下	ターンローキック	P.48
下 上	ターンローハイキック	P.48
ステップ中に 上	ディバイドタイル	P.49
ステップ中に 上 上	ディバイドナックル	P.49
ステップ中に 上 下	ディバイドスピンキック	P.49
ステップ中に 上 下 上	ディバイドコンビネーション	P.49
ステップ中に 下 上	ウインドゴッドハンド	P.49
ステップ中に 下 上下	ライトニングゴッドハンド	P.49
ステップ中に 下 下 下	アビススピン	P.49
しゃがみ中に 上	ガン・ストレート	P.48
しゃがみ中に 上→	バズーカ・ストレート	P.48
立ち上がり途中に 上	ターンハイキック	P.49
立ち上がり途中に 上必	サテライトキック	P.49
立ち上がり途中に 下	ローキック	P.46
上必 下	ミラージュスピンキック	P.48
下必	シャワーキック	P.48

STEP4 投げ技

コマンド	技名	ページ
正面から 上下	ストレッチスルー	P.50
正面から 上下 ↻→	タワーブリッジ	P.50
左面から 上下	ネッククラッシュ	P.50
右面から 上下	ムーンダイブ	P.50
背面から 上下	パワーアームスルー	P.50
↻ 上下	スピニングパイル	P.50

STEP5 必殺技

コマンド	技名	ページ
必	アームガン	P.51
必 必	ダブルアームガン	P.51
必→	トリプルアームガン	P.51
方向キー入れながら 必	プットマイン	P.51
前転中に 必	ローリングセットマイン	P.51
必 必	グレネードスルー	P.51
⤴ 必	スイサイダルグレネーズ	P.51
(必殺技ゲージなし) 必	アームハンマー	P.51

備考 必殺技の「プットマイン」と「ローリングセットマイン」は、地雷設置後Gボタンで任意に爆破することができます。

陽子

STEP1 基本技

コマンド	技名	ページ
[上]	極突	P.54
[上] [上] [上]	連捶天脚	P.54
[上] [上] [下]	連捶旋払	P.54
[上] [下]	水仙	P.54
[上] [必]	平手打ち	P.55
[上] [上] [下] [上] [上] [上] [上] [上] [上] [上] [下] [下]	仏肘降臨	P.55
[上] [必] [上] [上] [上] [上]	渦入	P.55
[上必]	砲矢蹴り	P.56
[上下]	満月	P.56
[下]	脛蹴り	P.56
[下] [上]	旋天連脚	P.56
[下] [下] [上]	二旋頬璧	P.56
[下] [下] [下]	連旋払	P.56
[下] [下] [必]	二旋還魂	P.56
[下必]	嘲り	P.57
[下必] [上]	嘲り平手	P.57
[下必] [上下]	余裕	P.57
アップ↑ [上]	螺旋蹴り	P.55

STEP2 移動技

コマンド	技名	ページ
歩き中に [上] [上] [上] [上] [上] [上]	鬼子母神蹴り	P.57
走り中に [上] [下]	天地連脚	P.57
走り中に [上] [上] [上]	天空三連脚	P.57
走り中に [上下]	石弓跳び	P.57
走り中に [下]	流滑脚	P.57
走り中に [□上]	疾風月	P.58
走り中に [□] [上]	裏満月	P.58

STEP3 [□]・[↓]を使う技

コマンド	技名	ページ
[□上]	八分月	P.58
[□下]	旋払	P.58
[□下] [上] [上] [上] [上]	地旋飛翔脚	P.58
ステップ中に [上]	九分月	P.59
ステップ中に [下] [上]	献仏蹴	P.59
ステップ中に [下] [下]	蹴鞠浮	P.59
ステップ中に [下] [上] [下]	裏打・陽	P.59
ステップ中に [下] [上下]	裏打・半陽	P.59
ステップ中に [下] [下] [上]	裏打・陰	P.59
しゃがみ中に [上]	墜落	P.58
しゃがみ中に [下]	脚払	P.58
立ち上がり途中に [上]	三日月	P.59
立ち上がり途中に [上必]	輪廻掌	P.59
立ち上がり途中に [□上]	輪旋蹴り	P.59
立ち上がり途中に [上必]→	輪廻黄泉平坂	P.59
[□上必]	陽昇蹴り	P.58
[□下必]	遡桜羅蹴り	P.58

STEP4 投げ技

コマンド	技名	ページ
正面から [□上下]	軒落	P.60
正面から [□上下] [下]→	合気	P.60
左面から [□上下]	圓	P.60
左面から [□上下] [上]→ か [下]→	巻身刈首	P.60
右面から [□上下]	破顔刈首	P.60
背面から [□上下]	腕固背転落	P.60
○ [□上下]	平手首折	P.60
[上下必]（当て身投げ） 左腕	滑車投げ	P.60
[上下必]（当て身投げ） 右腕	風車投げ	P.60
[上下必]（当て身投げ） 左足	腰椎折り	P.60
[上下必]（当て身投げ） 右足	骨盤砕き	P.60

STEP5 必殺技

コマンド	技名	ページ
[必]	鬼子母神式ヨーヨー	P.61
[必]→	成敗	P.61
[必] [下]→	狂犬の散歩	P.61
[□必] [必]	ビー玉	P.61
アップ↑ [必]	世界一周	P.61
（必殺技ゲージなし）[必]	平手打ち	P.61

備考 投げ技の「当て身投げ」は、コマンド入力後の構え中に相手の上段、中段攻撃を受けたときに発生します。ただし、一部当て身投げできない技も存在します。

ナジーム

STEP1 基本技

区分	コマンド	技名	ページ
	上(△へシフト)	ジャブ	P.65
	上 上(△へシフト)	ダブルジャブ	P.65
	上 上 下 上	シザークラッシコンビネーション	P.65
	上 上 下 下	シザーコンビネーション	P.65
	上 上 上 下 上	ボーンクラッシコンビネーション	P.65
	上 上 上 下 下	ボーンブレイクコンビネーション	P.65
	上 上 上 上 下 上	ボディブレイククラッシュ	P.65
	上 上 上 上 下 下	ボディブレイクショット	P.65
	上 下 上	ブレイクコンビネーション	P.66
	上 下 下	クラッシュコンビネーション	P.66
	上 上 上	ハーフキリング	P.66
	上 上 上(▼へシフト)	ハリケーンコンビネーション	P.66
	上 上 上 上 下	スネークキラー	P.67
	上 上 上 上 上(▲or▼へシフト)	イーグルコンビネーション	P.66
	上 上 上 上 上 上	ベアー・ファング	P.67
	上 上 上 上 上 下 下	ベアー・クロウ	P.67
	上 上 上 上 上 下 上 上 上 上	ブレイズ・ア・ゴッド	P.67
	上+必	ハンマーナックル	P.67
	上+下	ジャンピングニー	P.68
	上+下+必	ハリケーンストレート	P.68
	下	ローキック	P.68
	下 上	シザーキック	P.68
	下 下	ダブルローキック	P.68
	↗ 上	ライトソーク・クラブ	P.66
	↖ 上	レフトソーク・クラブ	P.66
△のシフト	下 上(▼へシフト)	サイドワインダコンビネーション	P.68
△のシフト	下 上 上(▼へシフト)	スワローコンビネーション	P.68
△のシフト	下 上 上 上(▼へシフト)	フェニックスコン ビネーション	P.68
△のシフト	下 上 上 上 上	トマホーク・ビボインツ	P.68
△のシフト	下 上 上 上 上(▲or▼へシフト)	トマホークコンネーション	P.68
	○ 上	ハイスピンキック	P.66
	○ 上 上 上 上 上	ハリケーンスピンキック	P.66
▲インドラルート	上 上 下 上	インドラルー(1 1)	P.69
▲インドラルート	上 上 下 上+下	インドラルー(1―2)	P.69
▲インドラルート	上 上 下 下	インドラルー(1―3)	P.69
▲インドラルート	上 上+下	インドラルー(2)	P.69
▲インドラルート	上 下 上	インドラルー(1…3)	P.69
▲インドラルート	上 下 上+下	インドラルー(3 2)	P.69
▲インドラルート	上 下 下	インドラルー(3 3)	P.69
▼ガドリングルート	下 上	ガドリングルー(1)	P.69
▼ガドリングルート	下 上	ガドリングルー(2)	P.69
▼ガドリングルート	下 下	ガドリングルー(3)	P.69

STEP2 移動技

コマンド	技名	ページ
歩き中に 上	ハイキックショット	P.72
走り中に 上	デスハンマーワン	P.72
走り中に 上 上 上 上	トリプルデスハンマー	P.72
走り中に 上+下	クロスアタック	P.72
走り中に 下	スライディング	P.72
走り中に 上	バックターンキック	P.72

STEP3 ・ を使う技

コマンド	技名	ページ
上	ブレイクストレート	P.72
下	ハリケーンローキック	P.72
ステップ中に 下 上	クラッシュフック	P.73
ステップ中に 下 下	ローブーメランフック	P.73
しゃがみ中に 上	ニーアタック	P.73
しゃがみ中に 上 上 上	トリプルニーアタック	P.73
敵に向かって左に特殊移動中 上	レフトブーメラフック	P.74
敵に向かって左に特殊移動中 上 上	レフトブーメラアッパー	P.74
敵に向かって右に特殊移動中 上	ライトブーメラフック	P.74
敵に向かって右に特殊移動中 上 上	リトルウイング	P.74
敵に向かって右に特殊移動中 上 上(▲or▼へシフト)	クラッシュブーメラン	P.74
立ち上がり途中に 上	ロケットアッパー	P.73
立ち上がり途中に 上→	フィニッシュアッパー	P.73
立ち上がり途中に 上	ドリルキック	P.73
上+必	スカイキック	P.73
下+必	スパニッシュ・キッシュルマジック	P.73

STEP4 投げ技

コマンド	技名	ページ
正面から 上+下	ニーブレイク	P.74
正面から 上+下 上→か 下→	アームロックホールド	P.74
左面から 上+下	アームロックエボークラッシュ	P.74
右面から 上+下	アームロックシザーブレイク	P.74
背面から 上+下	バックローリングクラシュ	P.75
○ 上+下	ニーブレイクワン	P.75
ニーブレイクワン後中に	ニーブレイクツー	P.75
ニーブレイクツー後中に	トゥー・ハイ	P.75

STEP5 必殺技

コマンド	技名	ページ
必	デスファイアー	P.75
必→	デスベレートファイアー	P.75
(必殺技ゲージなし) 必	ルーズ・ブーティ	P.75

備考 インドラルートへは、「クラッシュブーメラン」と「トマホークコンビネーション」からは最初の一発目しかつながりません。
また、ナジームの「特殊移動」とは、しゃがみから方向キーを入力した直後（ステップではなく）の状態を示します。

佐助

STEP1 基本技

コマンド	技名	ページ
上	斬撃	P.78
上 上 上	連撃斬	P.78
上 上 上 途中 上	連撃幻斬	P.78
上 上 下	連撃旋脚	P.78
上 上 上 下 上	鋭連刃	P.79
上必	地撃斬	P.80
上必 上	撃斬登龍	P.80
上必 振りかぶり中 上	幻地閃	P.80
(レバー)〜 上 上 上 上 下	龍昇連撃脚脚	P.79
上下	弧転昇	P.80
上下 上下	双弧昇	P.80
上下 上下 上	双弧斬	P.80
下	斧刃脚	P.80
下 上 上	斧刃落踵転脚	P.80
下必	地閃	P.80
下必 下	地閃突き	P.80
↰ 上	顎打ち・左	P.79
↱ 上	顎打ち・右	P.79
○ 上 か 下(必でジャンプ)	独楽の舞	P.79
敵の攻撃に対して 上下必	移せ身の術	P.85
上下必(必殺技ゲージ回復)	瞑る	P.85

STEP2 移動技

コマンド	技名	ページ
歩き中に 上	清打	P.81
歩き中に 下	弁慶打	P.81
歩き中に 下 下	水蜘蛛	P.81
走り中に 上 上 上	連面斬	P.81
走り中に 上下	落踵	P.81
走り中に 下	滑龍	P.81
走り中に □ 上	空斬脚	P.81

STEP3 □・□を使う技

コマンド	技名	ページ
□上	枝折り	P.82
□下	砂塵	P.82
□下 上	双猫脚	P.82
ステップ中に 上	五臓殺し	P.82
ステップ中に 下 上	倒跳脚	P.82
ステップ中に 下 下	倒掃腿	P.82
ステップ中に 下 下 上	砂塵	P.82
ステップ中に □★ 上下	頭跳脚	P.83
しゃがみ中に 上 上 上	折念斬	P.83
しゃがみ中に 下	地斬脚	P.83
立ち上がり途中に 上	登龍斬	P.83
□上必	登脚	P.82
□下必	兜割り	P.82

STEP4 投げ技

コマンド	技名	ページ
正面から □上下	登龍落踵	P.83
正面から □上下 (レバー)〜 か 下→	背面取り	P.84
背面取り中に □	頭蓋割り	P.84
頭蓋割り中に □	滅殺の舞	P.84
左面から □上下	参烈蹴	P.84
右面から □上下	火九頭竜投げ	P.84
背面から □上下	月影投	P.83
○ □上下	百舌鳥落とし	P.84

STEP5 必殺技

コマンド	技名	ページ
必	手裏剣	P.84
必 上	燕落とし	P.85
必 下	マキビシ	P.85
必→	螺旋大手裏剣	P.84
方向キーを入れながら 必	瞬動撃ち	P.85
□必 必	煙幕	P.85
(必殺技ゲージなし)必	地擦斬	P.85

備考 刀攻撃は「ガード不能技」ですが、上・中段の場合「白刃取り」と「インタラプト」は可能です。下段の場合は「白刃取り」でしか返すことはできません。

李

STEP1 基本技

コマンド	技名	ページ
上	冲捶	P.88
上 上 上 上	転身打掌	P.88
上 下	向捶掃腿	P.88
上 下 上	揷腿昇捶	P.88
上 下 下	揷腿踹腿	P.88
上必	猛虎硬爬山	P.89
上必 の後相手に向かって右か左に方向キー入力	闖歩	P.89
上必 の後相手に向かって右か左に方向キー入力 上	闖歩鉄山靠	P.89
上必 上 上	爬山降捶	P.89
上下	鉄山靠	P.90
上下必	降龍	P.90
上下必→	激降龍	P.90
下 か 下必	地掃腿	P.89
下 上	地掃天捶	P.90
下 下	地掃踹腿	P.90
↑ 上	圏抱掌	P.89
↑ 上 上	圏抱頂肘	P.89

STEP2 移動技

コマンド	技名	ページ
歩き中に 上 上	伏虎打開	P.90
歩き中に 上 上 上	伏虎倒撃打掌	P.90
歩き中に 上 上 上	伏虎撃壁靠	P.91
歩き中に 上 上 相手に向かって右か左に方向キー入力 上	伏虎撃幻靠	P.91
走り中に 上	左端脚	P.91
走り中に 上 上	連環腿	P.91
走り中に 上下	穿疾歩	P.91
走り中に 下	滑掃腿	P.91
走り中に 上	鉄山靠	P.91

STEP3 を使う技

コマンド	技名	ページ
上	虎撲	P.92
上 入力後 離す	嘯腿	P.92
下	前掃腿	P.92
しゃがみ中に 下 上	掃翼頂	P.92
ステップ中に 下 上	拳弓腿	P.93
ステップ中に 下 下	跰錣脚	P.93
ステップ中に 下 下 上	蹴掃翼頂	P.93
ステップ中に 下 上下	躍歩頂肘	P.93
ステップ中に 下 必	体崩し	P.93
ステップ中に 下 必 上	崩身打掌	P.93
ステップ中に 下 必 相手に向かって右か左に方向キー入力 上	崩身幻山靠	P.93
立ち上がり途中に 上	砲捶	P.92
立ち上がり途中に 上下	裡門頂肘	P.93
立ち上がり途中に 下	開背綱絲	P.93
上必	天臓	P.92
下必	天爆槍	P.92

STEP4 投げ技

コマンド	技名	ページ
正面から 上下	大纏崩捶	P.94
正面から 上下 上→	進歩里胯	P.94
正面から 上下	鵠子穀冢	P.94
左面から 上下	六大開胯	P.94
右面から 上下	激山靠	P.94
○ 上下	貼山靠	P.94

STEP5 必殺技

コマンド	技名	ページ
必	神槍	P.95
必 必	神槍二段	P.95
必 上	天神撃槍	P.95
必 下	地神撃槍	P.95
必→	奄破神槍	P.95
必 必	降下槍	P.95
○ 必	旋風槍	P.95
(必殺技ゲージなし) 必	打開	P.95
(必殺技ゲージなし) 必 上	打開川掌	P.95

JO

STEP1 基本技

コマンド	技名	ページ
上	ネイチュアニー	P.99
上 上 上 (A)	ブリズナーキックス	P.99
上 上 下	ダブルハイローキック	P.99
上 上 下 上 (A)	ディザートキックス	P.99
上 下 上	ブレイングハイ	P.99
上 下 下 (A)	ブレイングロー	P.99
上● △へシフト可能	ウィングキック	P.100
上● 上 上	イリュージョンファング	P.100
上● 下 下 (B)	ホーンブレイクバイティング	P.100
上● 下 下 (B) 上 上 上 (B)	ホーンブレイクヘビー	P.100
上● 下 下 (B) 上 上下 上下	ホーンブレイクアウトレイジ	P.100
上● 下 下 (B) 上 上下 下 (A)	ホーンブレイクパニック	P.100
上● 下 下 (A) 上 上下 上	ホーンブレイクドレッド	P.100
上下	テイルストライク	P.101
上下●	ワイルドソニック	P.101
上下● ● 連打	ソニックダイヤモンド	P.101
下 (B)	ネイチュアロー	P.100
下 (B) 上 (A) 上 上 上	ジェイルコンビネーション	P.100
▲ 下 (B) 上 (A) 上 下	アレストキックス	P.100
▲ 下 (B) 上 (A) 下	ディテインキックス	P.100
△ 下 (B) 下 (A) 上 上 (A) 上 (A)	キャプチャーキックス	P.100
△ 下 (B) 下 (B) 上 上下 上下	アメイジングコンビネーション	P.100
△ 下 (B) 下 (A) 上 上下 下 (B)	ハルーシネイショキックス	P.100
△ 下 (B) 下 (A) 下 上 (A)	ウィックドキックス	P.100
下 (B) 上 上下 上	サプライズコンビネーション	P.101
下●	デンジャーアンクル	P.101
下● 上	デンジャーダンス	P.101
↗ 上	グラッジフェイント	P.99
○ 上	デストラクションスピン	P.99

背後状態からの派生技

コマンド	技名	ページ
背を向けて 上	ソニックバウンド	P.107
背を向けて 上下	マッドキック	P.98
背を向けて 下 (B)	ダーティロー	P.98

(A) =方向キー後ろで別表[背後状態からの派生技]に派生可能
(B) =方向キー左右でキャンセル移動可能
(AB) =上記(A)と(B)両方の行動可能
(×無限) =入力した数により任意回数出せる

STEP2 移動技

コマンド	技名	ページ
歩き中に 上 (A) 上	ブレイムブレイ	P.104
走り中に 上	クロスボウアロー	P.104
歩き中に 上下	クルーエルダイナミック	P.104
歩き中に 上下 上	クレイジーシザー	P.104
歩き中に 上下 下	ルナティックダンス	P.104
歩き中に 下	グライドキック	P.104
歩き中に ＿ 上	ターンバックキック	P.104

STEP3 ＿・＿を使う技

コマンド	技名	ページ
＿上 (A) 上 (A) 上	リップスピンカウント	P.105
＿上 (A) 上下 (A)	ギロリップカウント	P.105
＿上 (A) 下 (A) 上 (A)	リップスピンナンバー	P.105
＿上 (A) ＿上 (A) 上下 (A)	メガリップカウント	P.105
＿上 (A) ＿上 (A) ＿上 (A) 上下 (A)	ギガリップカウント	P.105
＿上(A) ＿上(A) ＿上(A) ＿上(×無限)(A) 上下(A)	ジャストインフィニティ	P.106
＿下 (A) 上 (A)	スピニングファング	P.105
ステップ中に 下 (＿押しっぱなし) 上	ワイルドボーキック	P.106
ステップ中に 下 (＿放し) 上	ワイルドブラッド	P.106
ステップ中に 下 下	ローリングバイティング	P.106
しゃがみ中に 上 上	ハンティングツイン	P.107
しゃがみ中に 下 (AB) 下 上 △か▲へシフト可能	ダブルロー&ワハンドキック	P.107
しゃがみ中に 下 (AB) 下 上 下 (B) 上 (A) 上 上 上	リジョイダンス	P.102
しゃがみ中に 下 (AB) 下 上 下 (B) 上 (A) 上 下	リジョイスルー	P.102
しゃがみ中に 下 (AB) 下 上 下 (B) 上 (A) 下	インザニティダス	P.102
しゃがみ中に 下 (AB) 下上 下 (B) 下 上 (A) 上 上 上 (B)	ケルベロスコンビション	P.102
しゃがみ中に 下 (AB) 下 上 下 (B) 下 上 上下 上下	レイジダンシング	P.102
しゃがみ中に 下 (AB) 下 上 下 (B) 下 上 上下 下 (B)	ハウンドコンビネョン	P.102
しゃがみ中に 下 (AB) 下 上 下 (B) 下 下 (A) 上 (A)	フェンリルコンーション	P.102
しゃがみ中に 下 (AB) 下 上 下 (B) 下 上 上下 上	リベンジコンビネン	P.102
立ち上がり途中に 上	アローキック	P.107
立ち上がり途中に 上 上下	ビーストアロー	P.107
＿上●	タロンキック	P.106
＿下●	リターンアース	P.106

STEP4 投げ技

コマンド	技名	ページ
正面から ＿上下	ネックフッキンスルー	P.108
正面から ＿上下 上→	バウンドリジェクト	P.108
正面から ＿上下 下→	アームフッキンスルー	P.108
左面から ＿上下	フェイススマッシバイオレンス	P.108
右面から ＿上下	ムーンサルトニーダイブ	P.108
背面から ＿上下	フェイススタンプ	P.108
背面から ＿上下 上→	インカルキュラブルスロー	P.108
○ ＿上下	ラグナロク	P.108

STEP5 必殺技

コマンド	技名	ページ
● (狼←→人間への形態変化)	チェンジフォーム	P.109
狼へ変身後 上	ウルヴェンキック	P.109
狼へ変身後 下	ウルヴェンネイル	P.109
狼へ変身後 上下	ハードアサルト	P.109
狼へ変身後 背中を向けて 上	インサルトキック	P.109
狼へ変身後 走り中に 上下	GA・ウォーンアタック	P.109
(必殺技ゲージなし) ●	ルナティックハイ	P.109

備考 JOの技のいくつかは、途中で方向キーを「後ろ」に入力 (A) すると敵に背中を見せる「背後状態」となり、3つの派生技へつなげることができます。また「敵に向かって左か右」入力 (B) では、キャンセル移動へスイッチします。

巻末付録

STEP1　基本技

コマンド / 技名	ページ
[上] チョップ	P.112
[上] [上] [上] トリプルチョップ	P.112
[上]→ 熱血チョップ	P.112
[上め] ナックルパート	P.113
[上め] [上] [上] 壮絶ナックルパート	P.113
[上下] ローリングアッパー	P.114
[下] ローキック	P.113
[下]→ [下] 痛心ローキック	P.113
[下め] ターンローキック	P.113
↰ [上] 左延髄蹴り	P.112
↱ [上] 右延髄蹴り	P.112
↰ [下]（コマンド入力後　でキャンセル可） スライドレフトアリキック	P.113
↱ [下]（コマンド入力後　でキャンセル可） スライドライトアリキック	P.113

STEP2　移動技

コマンド / 技名	ページ
歩き中に [上] ナックルボンバー	P.114
走り中に [上] ダッシャーラリアート	P.114
走り中に [上下] ドロップキック	P.114
走り中に [下] [下] [下] アリキック	P.114
走り中に　[上] ダッシュ延髄	P.114
走り中に　[上] バックターンキック	P.114

STEP3　■・■を使う技

コマンド / 技名	ページ
[上] 唐竹割り	P.115
[上]→ 脳天唐竹割り	P.115
[上] すぐ　離す 地獄突き	P.115
地獄突き中 [め] 虫取り	P.115
[下] 足払いローキック	P.115
ステップ中に [上] ケンカキック	P.115
ステップ中に [下] [上] 根性平手	P.115
ステップ中に [下] [下] 必殺ストンピング	P.116
しゃがみ中に [上] フロントキック	P.116
しゃがみ中に [上] [上] 炸裂ダブルキック	P.116
しゃがみ中に [上]→ 猛烈フロントキック	P.116
しゃがみ中に [上]→ [上] 爆裂ダブルキック	P.116
立ち上がり途中に [上] Dahアッパー	P.116
[下め] [illegible]	P.115

STEP4　投げ技

コマンド / 技名	ページ
正面から [上下] ヘッドバッド	P.117
ヘッドバッド中 ヘッドバッドツー	P.117
ヘッドバッドツー中 ヘッドバッドスリー	P.117
正面から [上下] [上]→ ダッシャースクリュードライバー	P.117
正面から [上下] [下]→ ネックシザースホイップ	P.117
左面から [上下] 腕ひしぎ十字固め	P.117
右面から [上下] タイガーレッグロック	P.118
タイガーレッグロック中に インディアンデスロック	P.118
インディアンデスロック中に インディアンデスロックツー	P.119
インディアンデスロックツー中に 鎌固め	P.119
背面から [上下] ドラゴンスープレックス	P.118
背面から [上下] [上]→か [下]→ 卍固め	P.118
[上下] ダッシャーバスター	P.118
インタラプト中に パワーボム	P.118
タックル中に [下]→ アンクルホールド	P.118
[上下め] キャプチュード	P.118
[め] [上] 闘魂スタンス	P.120
「闘魂スタンス」で相手の「左腕」をキャッチ 裏肘固め	P.120
「闘魂スタンス」で相手の「右腕」をキャッチ ブルドッキングヘッドロック	P.120
「闘魂スタンス」で相手の「左足」をキャッチ 足固め渦落とし	P.120
「闘魂スタンス」で相手の「右足」をキャッチ 逆一本背負い	P.120

ダウン投げ

コマンド / 技名	ページ
仰向け中上から ○ [上下] スリーパーホールド	P.119
仰向け中下から ○ [上下] スコーピオンデスロック	P.119
仰向け中左から ○ [上下] チキンウィングフェイスロック	P.119
仰向け中右から ○ [上下] フィギアフォーレッグロック	P.119
うつぶせ中上から ○ [上下] インディアンデスロック	P.119
うつぶせ中下から ○ [上下] キャメルクラッチ	P.119
うつぶせ中左から ○ [上下] ストラングルホールド	P.119
うつぶせ中右から ○ [上下] ボー＆アロー	P.119

STEP5　必殺技

コマンド / 技名	ページ
[め] ダッシャーボム	P.120
[め]→ ファイナルダッシャー	P.120
[め] [上下] ダッシャーヘッドバッド	P.120
[め] [め] ホーミングボディープレス	P.121
（必殺技ゲージなし） [め] ダッシャーシザース	P.121

ダウン投げ（[め] ボタン使用）

コマンド / 技名	ページ
仰向け中上から [め] ドラゴンスープレックス	P.121
仰向け中下から [め] ジャイアントスイング	P.121
仰向け中左から [め] ツームストンドライバー	P.121
仰向け中右から [め] かんぬきスープレックス	P.121
うつぶせ中上から [め] ダブルアームスープレックス	P.121
うつぶせ中下から [め] 起こしてからバックドロップ	P.121
うつぶせ中左から [め] タイガードライバー	P.121
うつぶせ中右から [め] タイガードライバー	P.121

備考　投げ技の「キャプチュード」と「闘魂スタンス」は当て身投げの部類に属し、コマンド入力後の構え中に上段、中段攻撃を受けた時に発生します。ただし、一部に返すことのできない技も存在します。

韓

STEP1 基本技

コマンド	技名	ページ
上	キリングジャブ	P.124
上 上 下	キリングブレイド	P.124
上 上 上 上 上	ファンシェイプコンビネーション	P.124
上 上 上 下 上	ファンブレイドコンビネーション	P.124
上 上 上 上 (CPC4発目へシフト可能)	コンボゲインフル	P.125
上必	ヒールスライス	P.125
上下必	アルティマヒール	P.126
上下	スワローハンティング	P.125
上下 上	スワロースラスト	P.125
下	ブレイドキック	P.125
下 下 下 上	インジャリーフレイル	P.125
下 下 下 下	ダイイングフレイル	P.125
下必 かしゃがみ中に 下 か歩き中に 下	リングキック	P.125
下必 上かしゃがみ中に 下 上か歩き中に 下 上	リンギングスケアクロウ	P.125
↗ 上	ターンヒール	P.124

モーションチェンジ発動技

コマンド	技名	ページ
上 _ ～	ライト・スケアクロウ	P.128
(必殺技ゲージなし) 必	レフト・スケアクロウ	P.128

モーションチェンジ後の技

コマンド	技名	ページ
上	クロウピーク	P.129
上 上 上 上 上 上 上 上	クロウピックコンビネーション	P.129
上 下 上 上 上 上	ピックスイッチ	P.130
下 (押す度に蹴り足は変わります)	スイッチキック	P.129
下 上 上 上 上	スイッチングコンビネーション	P.129
□上 上 上	トリプルウィンガー	P.129
_上 下 上	トリプルフラッター	P.130

STEP2 移動技

コマンド	技名	ページ
歩き中に 上 上 上	ハルバートキック	P.127
走り中に 上 上 上	ハンティングトマホーク	P.126
走り中に 上	ランディングクロウ	P.126
走り中に 上 □上 (ヒット後) 上 上 上	ノーズダイヴピッキング	P.126
走り中に 上 上 上 上 上 上 上	コンボパトリオット	P.126
走り中に 上下	スリングキック	P.127
走り中に 上下 下	スリングシックル	P.127
走り中に 下	グランドチャクラム	P.127
走り中に _下	グランドシックル	P.127
走り中に _ 上	リバースヒール	P.127

STEP3 ■・■を使う技

コマンド	技名	ページ
□上	イーグルヒール	P.128
_下	スピアキック	P.128
□下 上 上	ジャベリンコンビネーション	P.128
_下 下 下 下	デスフレイル	P.128
□下 下 上 (SKかSC、またはCPCの2発目へシフト可能)	コンボブラッドハウンド	P.128
ステップ中に 上	レイピアキック	P.128
ステップ中に 下	フレイルキック	P.128
しゃがみ中に 上	トゥーアックス	P.127
しゃがみ中に 上 上	アックスヒール	P.127
立ち上がり途中に 上	ターンランスキック	P.128
立ち上がり途中に 上 上	ランスヒール	P.128
_上必	フェザーキック	P.129
□下必	ランディングバード	P.129

STEP4 投げ技

コマンド	技名	ページ
正面から _上下	ホールドパルチザンキック	P.130
左面から □上下	リバースワンハンドスルー	P.130
右面から _上下	キックブラッシュ	P.131
キックブラッシュ中に □	ブラッシュギロチン	P.131
背面から _上下	インフェルノ	P.131
○ □上下	アーマゲドン	P.131
アーマゲドン中に _	アポカリプス	P.131

STEP5 必殺技

コマンド	技名	ページ
必	コリア1号	P.131
必→	コリア10号	P.131

備考 ライトスケアクロウ、レフト・スケアクロウいずれかの技を出すと「モーションチェンジ」が発動し、モーションチェンジ後の技が入力可能になります。表中の略称はCPC＝クロウピックコンビネーション、SK＝スイッチキック、SC＝スイッチングコンビネーションの意です。CPCは4発目までならSKかSCへシフト可能です。

クラウド

STEP1 基本技

コマンド	技名	ページ
上	ソルジャージャブ	P.134
上 下	ソルジャーハイロー	P.134
上 上 下	ソルジャーチェーン	P.135
上 上 上 上	神羅式チェーン・デストラップ	P.135
上 上 下 上 上	ザックスチェーン	P.135
上 下 下 上	神羅式チェーン・K×K	P.134
上 下 上	クールチェーン	P.134
上必	ソルジャーフック	P.135
上必 上 上	神羅式チェーン・ウィル	P.136
上必 上 下	神羅式チェーン・ジェネシス	P.136
上必 上 下 上 上	神羅式チェーン・アルファ	P.136
上下	ソルジャーニー	P.137
上下必	ソルジャーエルボー	P.137
上下必 上	デストラップショート	P.137
下	ソルジャーローキック	P.136
下 上	ニブルチェーン	P.136
下 下 上	ソルジャーオリジナル	P.136
下必	ニードルロー	P.136
↰ 上	ソルジャーフェイント・ライト	P.135
↱ 上	ソルジャーフェイント・レフト	P.135

STEP2 移動技

コマンド	技名	ページ
走り中に ＿ 上	バックターンキック	P.137
走り中に 上	エアバスター	P.137
走り中に 上下	ソルジャータックル	P.137
走り中に 下	スライドバスター	P.137
走り中に ＿上	ソルジャーニードル	P.137

STEP3 ＿・＿を使う技

コマンド	技名	ページ
＿上	ソルジャーハイキック	P.138
＿上 上 上	神羅式チェーン・ブラスティー	P.138
しゃがみ中に 下 か ＿下	ロースピンキック	P.138
ステップ中に 下 上	崩晄パンチ	P.138
しゃがみ中に 下 上 上 or ＿下 上 上	ザックスシュート	P.138
立ち上がり途中に 上	クールキック	P.138
＿上必	ソルジャースラッシュ	P.138
＿下必	ソルジャーレイヴ	P.138

STEP4 投げ技

コマンド	技名	ページ
正面から ＿上下	フロントスープレックス	P.139
正面から ＿上下 上→ か 下→	ホールドスラッシュ	P.139
左側面から ＿上下	サイドスルー	P.139
左側面から ＿上下	フォールネック	P.139
背面から ＿上下	破晄投げ	P.139
○ ＿上下	[illegible]	P.139

STEP5 必殺技

コマンド	技名	ページ
必	剣を抜く	P.140
必→	メテオレイン	P.140
剣を構えて 上	神羅一の太刀	P.140
剣を構えて 上 上 上	バスターソードチェーン	P.140
剣を構えて 上下 上 上 上	セフィロスコンボ（インコンプリート）	P.141
剣を構えて 上下 下 下 下	ルーンブレイドチェーン	P.141
剣を構えて 上下 ＿上	ブレイバー	P.140
剣を構えて 上下 上 上 上	凶斬り	P.141
剣を構えて 下	神羅二の太刀	P.140
剣を構えて 下 下 下	ハードブレイカー	P.140
剣を構えて ＿上 上 上	バタフライエッジ	P.140
剣を構えて移動中 ＿上	クライムスラッシュ	P.141
剣を構えて移動中 ＿上 上	クライムハザード	P.141
剣を構えて移動中 ＿上 モーション中に 下	クライムミラージュ	P.141
（必殺技ゲージなし） 必	釘バット斬り	P.141

備考 剣による攻撃は「ガード不能」ですが、上段、中段の場合は白刃取りとインタラプトで返すことができます。しかし、下段への攻撃は「白刃取り」でしか返すことはできません。

ティファ

STEP1 基本技

コマンド	技名	ページ
上	ザンガン流ジャブ	P.144
上 上	ちょっと背のびパンチ	P.144
上 上 上	ダブルパンチサイドキック	P.144
上 上 下 上	ザンガンコンビネーション	P.144
上 上 下 上	ザンガンコンボプラズマ	P.144
上 下	パンチローキック	P.145
上 下 上	ミスリルクローコンボ	P.145
上 下 上	コンボプラズマ	P.145
上必 上	ドラゴンクロー	P.145
上下 上	ダブルサマーソルト	P.145
上下必	ドルフィンブロウ	P.146
上下必→	ドルフィンブロウ・リアル	P.146
下	ザンガン流ローキック	P.146
下 上	ローサマー	P.146
下 上	タイガークロー	P.146
下必	グランドグラブキック	P.146
↻ 上	サークルキック	P.145
↻ 下	シュートキック	P.146

STEP2 移動技

コマンド	技名	ページ
走り中に 上 上 上	ザンガン流エリアルサマー	P.147
走り中に 上下	アバランチタックル	P.147
走り中に 下	ザンガン流スライディング	P.147
走り中に ■ 上	サイドファンキック	P.147
走り中に ■下 上	オーバーソウル	P.147

STEP3 ■・■を使う技

コマンド	技名	ページ
■上 上	ステップサマー	P.148
■上 下	クリスタルグラブキック	P.148
しゃがみ中に ■上→	ザンガン流ミドルキック	P.148
しゃがみ中に ■上→ 上	ミドルサマー	P.148
■下	水面蹴り	P.148
■下 上	モータードライブ	P.148
ステップ中に 上	セブンスヘブン	P.149
ステップ中に 上 下	オーバードライブ	P.149
ステップ中に 上 下 上	オーバードライブプラス	P.149
ステップ中に 下 上	リバースソルト	P.149
ステップ中に 下 上 必	マスターフィスト	P.149
ステップ中に 下 必	ゴッドハンド	P.149
ステップ中に 下 下	メタルナックルスピンキック	P.149
しゃがみ中に 上	ダイアナックルキック	P.148
■上必	ザンガン流跳び蹴り	P.148
■下必	ザンガン流浴びせ蹴り	P.148

STEP4 投げ技

コマンド	技名	ページ
正面から ■上下	メテオドライブ	P.150
正面から ■上下 上→	サマーソルト	P.150
正面から ■上下 下→	掌打ラッシュ	P.150
左面から ■上下	ムーンサルトプレス	P.150
左面から ■上下 上→ か 下→	アームブレイカー	P.150
右面から ■上下	ヘッドロックスルー	P.150
右面から ■上下	アバランチドロップ	P.150
○ ■上下	メテオストライク	P.150

STEP5 必殺技

コマンド	技名	ページ
必	ファイナルヘブン	P.151
必 上	ファイナルソウル	P.151
必 下	ファイナルヘル	P.151
必→	ヘル&ヘブン	P.151
方向キーを入力しながら 必	プレミアムハート	P.151
■必 必	プラチナフィスト	P.151
(必殺技ゲージなし) 必	ケアルラ	P.151

セフィロス

STEP1 基本技

コマンド	技名	ページ
上	マスタリージャブ	P.154
上 上 下	ジェノバリンケージ・BIRTH	P.154
上 上 上 上 上	ジェノバリンケージ・SYNTHSIS	P.154
上 下	マスタリーハイロー	P.154
上 下 上	ジェノバリンケージ・LIFE	P.155
上 下 下 上	ジェノバリンケージ・DEATH	P.155
上必	マスタリーフック	P.155
上必 上	デスペアード・エッジ	P.155
上下	マスタリーニー	P.156
上下 上	レビテーションストライク	P.156
上下必	マスタリーエルボー	P.156
上下必 上 上	フェイタルトラップ	P.157
上下必 上 上 上	フェイタルトラップ・コンプリート	P.157
下	マスタリーロー	P.156
下 上	ジェノバリンケージ・インコンプリート	P.156
下 下 上	エンシェントピース	P.156
下必	スティングロー	P.156
↰ 上	レブトレースキック・ライト	P.155
↱ 上	レブトレースキック・レフト	P.155

STEP2 移動技

コマンド	技名	ページ
走り中に 上	レイジドエア	P.157
走り中に 上下	マスタリータックル	P.157
走り中に 下	スライドチャージ	P.157
走り中に 上	バックターンキック	P.157
走り中に 上	マスタリースティング	P.157

STEP3 ・ を使う技

コマンド	技名	ページ
上	マスタリーハイ	P.158
上 上	ツインハイ	P.158
上 上 上	ブレイングリユニオン	P.158
しゃがみ中に 下 か 下	トルネードキック	P.158
ステップ中に 下 上	ジェノバシュート	P.158
ステップ中に 下 上 上 上 上	ジェノバラッシュ	P.158
ステップ中に 下 上下	ジェノバリッパー	P.158
立ち上がり中に 上	アセンド・スパイラル	P.158
上必	マスタリーズラッシュ	P.159
下必	グランドビート	P.159

STEP4 投げ技

コマンド	技名	ページ
正面から 上下	ハンギングスルー	P.159
正面から 上下 上 か 下→	フロントスープレックス	P.159
左面から 上下	ネックブレイカー	P.159
右面から 上下	サイドスープレックス	P.159
背面から 上下	デッドリースープレックス	P.159
↻ 上下	トラジディー・エンド	P.159

STEP5 必殺技

コマンド	技名	ページ
必 または正眼の構えで相手に向かって横移動中に 上下	脇構え	P.160
必→	ブラックマテリア	P.161
脇構え中に 上	柄打	P.160
脇構え中に 上 上	夢想弐段	P.161
脇構え中に 上	閃光	P.160
脇構え中に 下	獄門	P.160
脇構え中に 必 か相手に向かって横移動	正眼の構え	P.160
正眼の構え中に 上 上 上	セフィロスコンボ（コンプリート）	P.161
正眼の構え中に 上 上 上 上	セフィロスコンボ（スペリオール）	P.161
正眼の構え中に 下 下 下	地砕煉獄斬	P.161
正眼の構え中に 必 上 上	天舞輪廻斬	P.161
正眼の構え中に 上	打突	P.160
正眼の構え中相手に向かって右移動 上	虚突残心	P.161
正眼の構え中相手に向かって左移動 上	打突残心	P.161
正眼の構え後移動中 上	疾風斬	P.160
必 必	飛翔空覇斬	P.160
（必殺技ゲージなし） 必	金剛破砕斬	P.161

備考 刀による攻撃は「ガード不能」ですが、上段および中段判定の攻撃の場合は白刃取りとインタラプトが可能です。下段判定の攻撃の場合は、白刃取りのみ可能。

ユフィ

STEP1　基本技

コマンド	技名	ページ
上	ウータイ流正拳突き	P.164
上 上 上	連戎山	P.164
上 上 下	連戎谷	P.164
上 上 下 上 上 上 上	奥義・五強聖・武	P.165
上必	快刀乱麻	P.165
上下	ダチャオの舞	P.165
上下 上 上 上 上 上 下	奥義・五強聖・総	P.165
上下 上下	ダチャオの祭	P.165
上下 上下 上 上	奥義・五強聖・魔	P.166
上下必	明鏡止水	P.166
下	水神様の尾	P.166
下 下 下	水神様の怒り	P.166
下必	古今無双	P.166
必下→ 上	天下無双	P.166
下必 下	万夫不当	P.166
⤴ 上	鶴翼陣・右備	P.164
⮤ 上	鶴翼陣・左備	P.164
○ 上 か 下	大車輪	P.165

STEP2　移動技

コマンド	技名	ページ
歩き中に 上	ウータイ流胴蹴り	P.167
歩き中に 下	ウータイ流脛蹴り	P.167
歩き中に 下 下	暴れ独楽	P.167
走り中に 上 上 上	疾風迅雷	P.167
走り中に 上 上	血祭	P.167
走り中に 上 上 上	生者必滅	P.167
走り中に 上下 上	抜山蓋世	P.168
走り中に 上下 上 上 上	[illegible]	P.168
走り中に 下	タイダルスライド	P.167
走り中に 上	不撓不屈	P.168

STEP3　[illegible]・[illegible]を使う技

コマンド	技名	ページ
上 上 ×無限	奥義・五強聖・速	P.168
下	水神様の涙	P.168
下 上 上	四面楚歌	P.168

コマンド	技名	ページ
ステップ中に 上	[illegible]	P.169
ステップ中に 下 上	幻身跳槍脚	P.169
ステップ中に 下 下	[illegible]	P.169
ステップ中に 下 下 上	幻身地衝跳槍連脚	P.169
ステップ中に 下 下 上 上	退転地衝跳槍連脚	P.169
しゃがみ中に 上 上 上	乾坤一擲	P.169
しゃがみ中に 下	[illegible]	P.169
立ち上がり途中に 上	折り鶴	P.170
立ち上がり途中に 上 上	奥義・五強聖・力	P.170
上必	ダチャオの風	P.168
下必	一刀両断	P.168

STEP4　投げ技

コマンド	技名	ページ
正面から 上下	落花流水	P.170
正面から 上下 上→	[illegible]	P.170
正面から 上下 下→	首刈槌星落	P.170
首刈槌星落の後	流星槌落	P.170
流星槌落の後	狂喜乱舞	P.170
左面から 上下	[illegible]	P.170
右面から 上下	[illegible]	P.170
背後から 上下	[illegible]	P.170
○ 上下	[illegible]	P.171

STEP5　必殺技

コマンド	技名	ページ
必	[illegible]	P.171
必→	不倶戴天	P.171
必 上	ホークアイ	P.200
必 下	マキビシ	P.171
方向キーを入れながら 必	[illegible]	P.171
必 必	煙玉	P.171
(必殺技ゲージなし) 必	しゅしゅしゅ	P.171

ヴィンセント

STEP1 基本技

コマンド	技名	ページ
上	ターンスジャブ	P.174
上 上 上	ビーストコンボ	P.174
上 上 下 上	ヘルマスカーコンボ	P.174
上 下 上 上 上 上 上 上 上 上 上	スプラッタコンボ	P.175
上 下 上 上 下 上 上	ルクレツィアリグレット	P.174
上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上	サタンインパクト	P.175
上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上 上→	ネオサタンインパクト	P.175
上下	ライジングクロウ	P.177
上下必	カオスセイバー	P.177
下必 上 上	ハイブロウST	P.176
下	ターンスロー	P.176
下必	スピニングフレーム	P.176
下必 上	アームブロー	P.176
下必 上 上	スピニングフレームエルボー	P.176
下必 上 下	クロウフック・レフト	P.176
下必 上下	リバーショット	P.176
下必 下	スピニングスライド	P.177
下必 下 上	クロウフック・ライト	P.177
↰ 上	クロウアッパー・レフト	P.175
↱ 上	クロウアッパー・ライト	P.175

STEP2 移動技

コマンド	技名	ページ
歩き中か立ち上がり途中に 上 上	ダブルフラット	P.177
走り中に 上 上 上	ヘルズステアウェイ	P.177
走り中に ■	ショルダーチャージ	P.177
走り中に 下	スライディング	P.177
走り中に ■上	ブリッツスラスト	P.178
走り中に ■ 上	ターンリトレート	P.178

STEP3 ■・■を使う技

コマンド	技名	ページ
■上	ミディアムフラット	P.178
■上 上	フルフラット	P.178
■下	リバースロー	P.178
■下 上	リバースローハイ	P.178
ステップ中に 上	チョッピングアーム	P.179
ステップ中に 上 上	チョッピングクロー	P.179
ステップ中に 上 下	チョッピングクラッシュ	P.179
ステップ中に 上 下 上 上	チョッピングコンビネーション	P.179
ステップ中に 下 上	ウィンドカースクロウ	P.179
ステップ中に 下 上 上	スナイパーCR	P.179
ステップ中に 下 上下	ライトニングカースクロウ	P.180
ステップ中に 下 下 上	スピンライトニング	P.179
ステップ中に 下 下 下	スピニングフィン	P.179
ステップ中に 下 下 上下	スピンニングジャスティス	P.180
しゃがみ中に 上	ビーストクロウ	P.178
しゃがみ中に 上→	カオスクロウ	P.178
立ち上がり途中に 上必	フォールキック	P.180
■上必 下 下	イリュージョンスピンキック	P.178
■下必	クレセントムーン	P.179

STEP4 投げ技

コマンド	技名	ページ
正面から ■上下	ハイドスルー	P.180
左面から ■上下	チョークボンバー	P.180
右面から ■上下	ハードプレッシャー	P.180
背面から ■上下	リバーススルー	P.180
○ ■上下	ギガダンク	P.181

STEP5 必殺技

コマンド	技名	ページ
必	デスペナルティ	P.181
必 必	ダブルリボルバー	P.181
■必 必	トリックショット	P.181
必→	ヘテロスラッグ	P.181
(必殺技ゲージなし) 必	ガンブレイク	P.181

増田　光司

STEP1　基本技

コマンド	技名	ページ
上	フッキング・ジャブ	P.184
上 上 上	フッキング・ストレイト	P.184
上 上 下 上	コンビネーションタックルA	P.184
上 下 上	コンビネーションタックルB	P.184
上下	ボクサーアッパー	P.185
上下 上	ステッピング・ウルフ	P.185
下	ストッピング	P.185
下 上	ジョー・ブラック	P.185
↰ 上	スウイングブロー・レフト	P.185
↱ 上	スウイングブロー・ライト	P.185
敵ダウン中に 上	ブライド	P.190
自分ダウン中に 上	ガード・ポジション	P.191
ガード・ポジション中に 上	ライジング・キック	P.191
ガード・ポジション中に 上	フライング・アーム・ロック	P.191
ガード・ポジション中に近距離で 上	トライアングルホールド	P.191
ガード・ポジション中に 下	ランバー	P.191
上 か 下	パリング	P.187

STEP2　移動技

コマンド	技名	ページ
走り中に 上	ステップナックル	P.185
走り中に 上下	フライテイクオフ	P.185
走り中に 上	フルブースト	P.185
走り中に 下	レッグシザース	P.185

STEP3　■・■を使う技

コマンド	技名	ページ
上	フッキング・ストレイト	P.186
上 上	ストッピングハイロー	P.186
上 下 上	コンビネーションタックルC	P.186
下	裏輪浮・改	P.187
しゃがみ中に 上	輪盤蹴り	P.187
立ち上がり途中に 下 下	週旋払	P.187
上	陽昇蹴り	P.187
下	浴びせ蹴り	P.187

STEP4　投げ技

コマンド	技名	ページ
正面から 上下	サイドスープレックス	P.188
正面から 上下 上→	フライング・アーム・ロック	P.188
正面から 上下 下→	チェンジ	P.188
左面から 上下	山嵐	P.188
右面から 上下	エルボー・スピンクラッシュ	P.188
背面から 上下	リバース・バックスロー	P.188
背面から 上下 上→	ネックリバース	P.188
○ 上下	風神落とし	P.188

ダウン投げ

コマンド	技名	ページ
仰向け中上から ○ 上下	サイド・トライアングルホールド	P.190
仰向け中下から ○ 上下	アーム・ピット・アームバー	P.190
仰向け中左から ○ 上下	サイド・トライアングルホールド	P.190
仰向け中右から ○ 上下	アーム・ピット・アームバー	P.190
うつ伏せ中上から ○ 上下 または 必	チョークスリーパーホールド	P.191
うつ伏せ中下から ○ 上下 または 必	チョークスリーパーホールド	P.191
うつ伏せ中左から ○ 上下 または 必	チョークスリーパーホールド	P.191
うつ伏せ中右から ○ 上下 または 必	チョークスリーパーホールド	P.191
タックル後 上	クロス・アームロック	P.186
マウント打撃2発目後 □	リフトアップ・クロス・アームロック	P.186
バックマウントの打撃2発目後 □	ネイクド・ストラングル・ホールド	P.186
アーム・ピット・アームバーのコマンド入力後 □	ローリングアームクラッシュ	P.190
上か右からのチョークスリーパーコマンド入力後 □	ネックフランク	P.191
左からのチョークスリーパーまたはリバース・バックスローコマンド入力後 □	グランドコブラ	P.191

STEP5　必殺技

コマンド	技名	ページ
必	マウントラッシュ	P.189
必 □	マウントストライク	P.189
必→	7thDOPE	P.189
必 必	スレッジハンマー	P.189
（必殺技ゲージなし） 必	ブルチャージ	P.189

ダウン投げ（必ボタン使用）

コマンド	技名	ページ
仰向け中上から 必	スネーキング・キャッチ	P.190
仰向け中下から 必	スネーキング・キャッチ	P.190
仰向け中左から 必	ジャンピング・キャッチ	P.190
仰向け中右から 必	ローリング・キャッチ	P.190

備考　増田の「投げ」には派生する技が多く、その分岐やつながりも複雑です。サイドスープレックス（→横四方固め時にG）→マウントポジション準備→ローリングアームクラッシュなど、詳しくはP.184からの固有技の紹介で解説しています。

クレア

STEP1 基本技

コマンド	技名	ページ
上	リード・ジャブ	P.194
上 上 上	スリーオブザカインド	P.194
上 上 上→	フォースロイヤル	P.194
上 上 上	リーディングウイップ	P.195
上 上 下 上	サーフェスリッパー	P.195
上 下 上 上 上 上 上	リード・ジャブ・コンボ	P.194
上必 上 上	トリプル・ウインドミル	P.195
上必 上 上	トゥルードラゴン	P.195
上下	ホーリードラゴン	P.197
上下必	ブラディ・ウインドミル	P.197
下	フックキック	P.196
下 上 上 上	リバースハイ	P.196
下 下 上	リバースミドル	P.196
下 下 下	カウンター・ステップ・キック	P.196
下 下 下 上 上 上	シックスバレット	P.196
下 下 下 上 上 上	アンドリュースマスターコンボ	P.196
下必	ワイプホライズン	P.196
下必 上	ワイプアウト	P.196
↑ 上	ブリリアントヒール	P.195
↑ 上 上	ブラッディヒール	P.195

STEP2 移動技

コマンド	技名	ページ
歩き中に 上 上 上	トリプル・ハイ	P.197
歩き中に 上 下	スイッチキック	P.197
歩き中に 下 下	ロースィープ	P.197
走り中に 上	ドラゴンツイスター	P.197
走り中に 上下	ドラゴンバイク	P.197
走り中に 下	スライディング	P.198
走り中に ■上	ウインドミル	P.198
走り中に ■ 上	テイルターン	P.198

STEP3 ■・■を使う技

コマンド	技名	ページ
■上	ハイキック	P.198
■上 上 上	トリプル・スピンハイ	P.198
■上 上 下 上	トリプルスィープ	P.198
■下	フット・スィープ	P.199
■下 上	ダブル・スィープ	P.199
ステップ中に 下 下 上	クロスワイズ・スィープ	P.199
■下 下 上	シザースィープ	P.199
ステップ中に 上	レッグウイップ	P.199
ステップ中に 上 下 上	リバーススイープ	P.199
ステップ中に 下 上	ストレート・リア・クロス	P.199
ステップ中に ■ 離して 上下	ローリングミドル	P.198
しゃがみ中に 上	スタンディングミドル	P.200
しゃがみ中に 上 上	ダブルバイク	P.200
■上必	ボルケーノ	P.200
■下必	レッグウィール	P.200

STEP4 投げ技

コマンド	技名	ページ
正面から ■上下	マルファンクション	P.200
左面から ■上下	バットスマッシュ	P.200
右面から ■上下	サンドウイッチブロー	P.200
背面から ■上下	フットボールキック	P.200
○ ■上下	ハードランディング	P.201

STEP5 必殺技

コマンド	技名	ページ
必	ヒートソード	P.201
必→	マキシマムチャージ	P.201
必 上	ヒートソード・エリアル	P.201
必 下	ヒートソード・グランド	P.201
■必 必	ヒートストラック	P.201
（必殺技ゲージなし）必	ライトサマーソルト	P.201

備考 クレアは技の派生が多く、しかもその組み方が複雑です。代表的なものにリード・ジャブ・コンボ→フックキック（これはさらにリバースハイやリバースミドルへ派生していく）の派生があります。詳しくはP.194からの固有技紹介を参照のこと。

ジャンゴ

STEP1　基本技

上	セトパンチ	P.204
上　上　上	セトコンビネーション	P.204
上必	ナナキキック	P.204
上必　必	ナナキコンビネーション	P.204
上下	タイタンヘッド	P.205
上下必	ハーデスバイト	P.205
下	セトローパンチ	P.205
相手に背を向けた状態で　上	テイルリヴァイアサン	P.204
相手に背を向けた状態で　下　下	チョコボキック	P.205
ダウン中に　上　or　下	フェニックスロール	P.206

STEP2　移動技

走り中に　上下	ブラットファング	P.205

STEP3　■・■を使う技

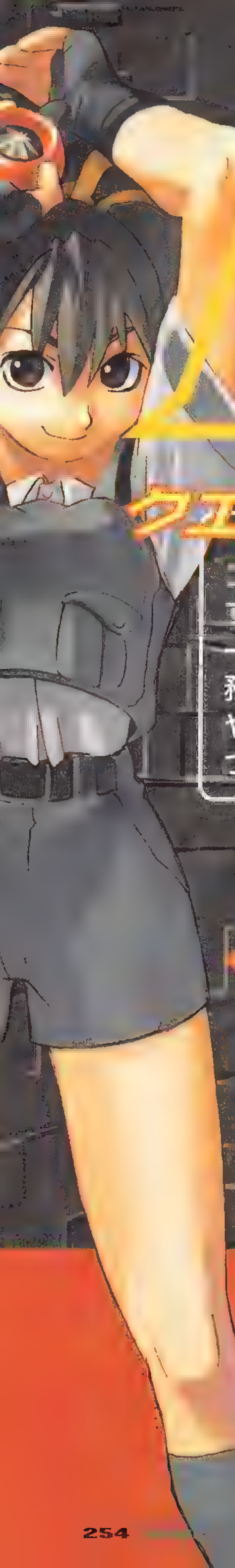
上　または　立ち上がり途中に　上	バハムートキック	P.206
上必	イフリートバイト	P.206
下必	シヴァアタック	P.206
しゃがみ中に　上	スレッドファング	P.206
しゃがみ中に　下	テュポーンブラッシュ	P.206
しゃがみ中に相手に向かって右か左に方向キー入力	ジャンゴステップ	P.206

STEP4　投げ技

フリー↑　上下	バイティングバハムートゼロ	P.207

STEP5　必殺技

必	メガフレア	P.207
必ー	ギガフレア	P.207
必　必	ナイトラウンドローリング	P.207



しっかりやり込んでる

クエストモードの徹底攻略！

コンビニに置くソフトを選定する、デジキューブ・モニタールームと連動。モニター業務の前後にクエストモードをやり込み、すべてプレイに基づいたデータを掲載します。

全データ掲載！



30余人のデータチーム結成！

ハイレベルな対戦攻略！

各種コンボ大研究



対戦格闘ゲーム攻略の専門家を集め、上級者も満足できるディープな攻略を約束します。空中コンボや気絶時に狙えるコンボなど、マニアックな状況限定コンボなども多数収録。

GOD BLESS THE RING
エアガイツ
EHRGEIZ


完璧な攻略本を作ります。
未公開資料大量公開！
開発元のドリームファクトリーの協力を得て、本来ならお目にかかれない設定資料や原画、ラフ画などを本誌独占公開！　ファンならずとも、資料価値大の極秘情報満載です。
COMING SOON!!
エアガイツ 探険派の攻略本
99年１月発売予定！
A5判／256ページ／フルカラー／価格未定
DigiCube

GOD BLESS THE RING
エアガイツ
EHRGEIZ™

EDITOR IN CHIEF
垣貫 真和

EDITOR
佐藤 治男

EDITORIAL STAFF
木村 輝彦
芳賀 浩樹
安田 耕一郎

PRODUCT MANAGER
中村 寛文

WRITING
加納 結介
株式会社グループナイン

DESIGN&LAYOUT
有限会社エストール

CHARACTER ILLUSTRATION
野村 哲也

SUPERVISER
株式会社スクウェア
杉浦 博英
坂本 幸一郎
堀川 祐史
株式会社ドリームファクトリー
石丸 清子
渋谷 哲也
猪俣 猛
清野 拓郎
田中 優子
堀川 美由樹

発行：1998年12月17日　初版

発行人：鈴木　尚
編集人：横田　洋文

発行所：株式会社デジキューブ
東京都渋谷区広尾1-13-7　恵比寿イーストビル
ＴＥＬ：03-3444-5765　ＦＡＸ：03-3444-5940

印刷：凸版印刷株式会社

ISBN-4-925075-34-9

SQUARESOFT

DigiCube

ISBN4-925075-34-9 C0076

●エアガイツ

探検派の攻略本
1999年1月下旬発売予定

クエスト攻略	★★★★★
データ公開度	★★★★★
対戦攻略	★★★★★
設定資料	★★★★★

クエストモードを徹底的に遊び尽くそう！ 細かいところまで、みっちり攻略だ！ 連続技、駆け引きなど、華麗なプレイの数々を楽しむための秘訣満載！ プレイ研究に基づいた各種データが満載。かゆいところに手が届く、充実の一冊！



オリジナル・サウンドトラック
12月21日発売 価格/2,718円(税別) SSCX10025(2枚組)
初回特殊仕様：スリーブケース
アーケード音源＋ゲーム音源＋アレンジも収録した必聴の豪華2枚組。植松伸夫監修によるFFⅦのアレンジ2曲(4バージョン)も収録。ゲームユーザー必読！ 各界のゲーム・コンポーザー達によるスペシャル対談も収録。

●チョコボの不思議なダンジョン2

冒険好きの攻略本
12月23日発売予定

シナリオ	★★
関連知識	★★★★
データ	★★★
テクニック	★★★

ゲームと同時に登場の最速攻略本！ 授業方式で、チョコボをはじめとするキャラが、基本システムや魔法、モンスターの倒し方など、ダンジョン探検に欠かせない知識を解説。各授業の終わりには、試験(クイズ)もアリ。楽しみながら、ゲームのしくみがわかる仕掛けになっているんだ。ゲームといっしょに買えば、超便利！

ディープな攻略本(仮)
1999年1月下旬発売予定

シナリオ	★★★★★
関連情報	★★★★★
目的別度	★★★★★
テクニック	★★★★★

ダンジョンを隅々まで楽しみたい人にお届けする、上級テクニックの数々&データ(アイテム、モンスターなど)を完全網羅。しかも、プレイヤーの目的別に、遊び方をレクチャー。「チョコボを強くしたい人」「アイテムを全部集めたい人」などなど、みんなまとめて深～く攻略！

ポストカードブック
12月17日発売予定
イラストやCGで描かれたチョコボやモーグリ、モンスターたちの美麗ポストカードをいっぱい満載。クリスマスカードや年賀状に使えば、お友達も大喜び。切り取らないで、カードをじっくり眺めれば、ちょっとした画集にもなる。一冊で2度おいしいね♪

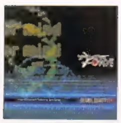
シールブック
1999年1月初旬発売予定
プリクラフレームから、特殊加工の「ぷっくりシール」までバラエティにあふれたチョコボのシールが一冊に！ しかもアルバムスペースもあるので、絵柄に合わせて自由にシールを貼ってみよう。貼って、はがして、眺めて…色々遊べて、楽しさ満点！ 別売りのポストカードブックをシールでドレスアップするのも、おすすめだ！

オリジナル・サウンドトラック
1999年1月21日 価格/1,942円(税別) SSCX10026
オリジナル音源を全曲収録。伊藤賢治(ex.SaGaシリーズ)や関戸剛(ex.武蔵伝)をはじめ、スクウェア・サウンドを支える4人のコンポーザーが奏でる今作は、バラエティーなファンタジー・サウンドに仕上がっている。

●アナザー・マインド



ダイアローグ攻略本
好評発売中 本体価格/1,300円(税別)
選択肢のタイプ解説や、知りたい情報にすぐアクセスできるインデックスでゲーム進行をお助け。登場人物達の関係もわかりやすく解説。ゲームの世界観をより知ってもらうための舞台紹介やストーリーについてのより細やかな設定、開発秘話も紹介。



オリジナル・サウンドトラック
好評発売中 価格/1,942円(税別) SSCX10024
初回封入特典アナザー・マインド オリジナル・ステッカー
オリジナル音源24曲を収録。前半は、アーバンでリリカルなポップサウンドがドラマの回想劇を盛り立て、中盤～後半は、トリップ感たっぷりのアンビエント・サウンドが心を癒す。リラクゼーションCDとしても効果大な、心地よい一枚。

ISBN4-925075-34-9
C0076 ¥1100E
9784925075343
1920076011009

SQUARESOFT

エアガイツ 対戦派の攻略本

DigiCube
株式会社デジキューブ 定価(本体1,100円+税)

SQUARESOFT

DigiCube